
Nº15 Agosto de 2000 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 420 Ptas. Portugal- cont. 495 Esc.
PC • PSX • N64 • GB • SEGA
SCREENFUN
La única revista con todos tus videojuegos
SÚPER CONCURSO DE VERANO
¡Ponte a prueba y gana muchos premios!
JUEGOS
Kiss Psycho Circus, Fur Fighters, Parasite Eve 2, Turok 3, Virtua Tennis, Vampire, Chase the Express, Wacky Races, Pokémon Ed. Amarilla, Destruction Derby Raw, Grind Session, Marvel vs Capcom 2, Daikatana, Vib Riboon, Front Mission 3, Dark Reign 2, Team Buddies, Alien Trilogy…
Y MÁS
Word: Hazte tu periódico
Hardware para el verano
Pósters: Dead or Alive 2 - Final Fantasy VIII
Cine: Titan A. E.
El videojuego definitivo
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY
Diablo 2
¡Vacaciones en el infierno!
¡Has vuelto a destrozar el coche, tío!
DRIVER 2
¡Puños de hierro y cuerpos de escándalo!
DEAD OR ALIVE 2
Guías: RE-Code:Veronica, Pokémon Stadium y MediEvil 2
8 424094 662364
00015

El Diablo II ha convertido nuestra redacción en un infierno... ¡pero de satisfacción! Había que pedir la vez para utilizar el PC, así que ¡de cabeza a la Dreamcast! Pero imposible que quedara un minuto libre: echaba humo con Dead or Alive 2 y Fur Fighters. La Playstation tampoco se quedaba atrás con Galerians y Destruction Derby, y para llevarse la Game Boy al bus, ¡había tortas! ¿La culpa? ¡Pokémon Edición Amarilla! Esperamos poder transmitirte toda la diversión de este mes y que nos hagas un huequito en este verano. ¡PRESS START!

PS — Galerians P. 58

PC — Vampire: Redemption P. 28

PS — Parasite Eve 2 P. 12

DC — Fur Fighters P. 32

PC DC — Kiss Psycho Circus P. 8

DC — Marvel vs Capcom P. 66

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

BANCO DE PRUEBAS

Por orden alfabético

Y MÁS...

HARDWARE

ESPECIAL

CINE

ARTÍCULOS

SCREENFUN TRUCOS

Págs. 41 a 56

¡COLECCIONABLES!



¡100% PROBADOS! *Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!*

¿Estabas esperando impaciente el final de las tres guías del número pasado, MediEvil 2 para Playstation, Resident Evil Code: Veronica para DC y Pokémon Stadium para N64? ¡Pues tranquilo, que ya podrás pasarte los juegos enteros! Pero si estás buscando un truco en particular, nos escribes y te lo mandamos:



*SCREENFUN, apdo. 14.112
Madrid 28080,
o al e-mail
screenfun@bauer.es*



¿Quieres hacer tu pregunta de viva voz? Llámanos:

915 476 808

El horario de atención personal es: lunes y miércoles, de 16:00 a 17:00 y martes, jueves y viernes, de 16:00 a 18:00.

Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:

915 427 160



La lluvia cae sobre el impertérrito Solid Snake en un efecto gráfico alucinante. La fuerza del viento puede apreciarse por la inclinación de caída de las gotas.

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

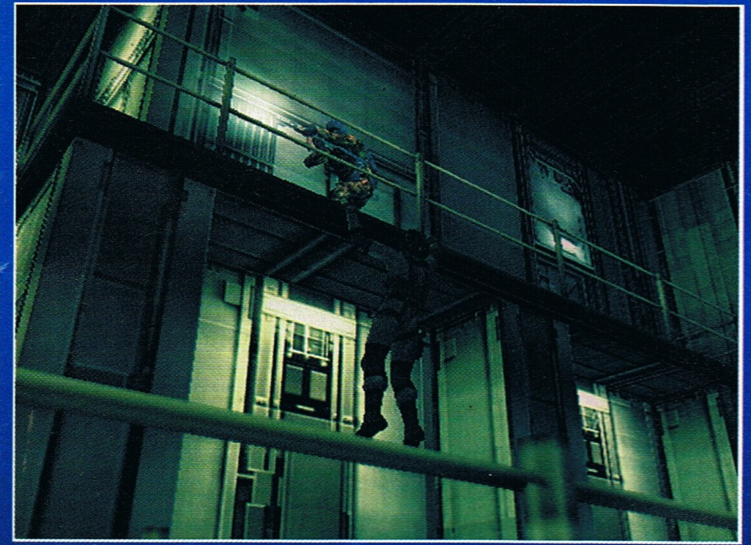
A pesar de que la Playstation 2 tuvo en general una escasa representación en el *E3* la nueva consola de Sony logró acaparar el protagonismo gracias a un juego muy especial. Cada hora en punto, las masas se apelotonaban alrededor del stand de Konami, donde se proyectaba el impresionante vídeo de nueve minutos de *Metal Gear Solid 2*. La aventura de acción del gurú de los juegos Hideo Kojima, proyectó su alargada sombra sobre todos los demás títulos de la feria, a los que eclipsó completamente con sus increíbles gráficos.

Por lo que se vio allí, Solid Snake tendrá que infiltrarse en un crucero de combate durante una tremenda tormenta, y burlar a los guardias de la organización *Sons of Liberty* como sólo él sabe hacerlo. En el vídeo, Snake mostraba algunos de los trucos que había aprendido, como colgarse de una barandilla, arrastrarse por conductos estrechos o esconderse en armarios. Había un tiroteo especialmente espectacular, que tenía lugar en una cocina: **botellas, frutas y latas eran destrozadas y salían volando al recibir los impactos de las balas, con una precisión y realismo que sólo pueden tildarse de asombrosos.** Fue entonces cuando saltó la duda de si de verdad aquellos gráficos habían sido generados en tiempo real o si, por el contrario, era una escena pregrabada. Según Hideo Kojima, hubo que jugar varias veces esa parte y montar las mejores escenas, pero todo estaba sacado de la acción del juego. ¡Eran gráficos de Playstation 2!

Tras el vídeo, nadie dudaba de que la Playstation 2 no ha mostrado más que una mínima parte de su poder con sus primeros juegos. De hecho, Kojima calcula que él y su equipo (de treinta y cinco personas) sólo han aprovechado el 50% de la capacidad de la consola para *MGS2*, aunque intentarán exprimirla un poco más para cuando esté terminado. Aquellas lejanas promesas de que los gráficos de Playstation 2 serían como las actuales escenas de vídeo renderizado de alta calidad están empezando a ser reales...

Kojima también reveló que una tercera parte de la memoria de la PS2 se está empleando para la inteligencia artificial de los enemigos. Éstos actuarán de forma diferente según el entorno en el que estén operando y el arma que esté utilizando Snake contra ellos. Gracias al poder de la Play 2, una patrulla de enemigos ya no se compondrá de tres o cuatro guardias, sino que podrán aparecer en pantalla muchos más, que además trabajarán en equipo para tratar de acabar con nuestro héroe. Snake podrá forzar a un enemigo a que se rinda, sobre todo si le pilla solo y le apunta amenazadoramente con un arma. También se añadirán nuevos movimientos, que responderán a las funciones analógicas del Dual Shock. El realismo es una de las prioridades del Sr. Kojima para este proyecto, aunque es consciente de la importancia de la jugabilidad. ¡Un genio como él no tendrá problemas para combinar ambas cosas!

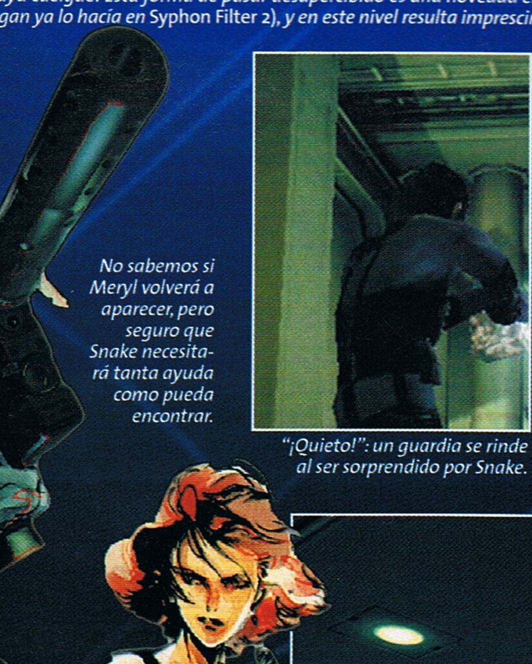




¡Vaya cuelgue! Esta forma de pasar desapercibido es una novedad en Metal Gear (Gabe Logan ya lo hacía en Syphon Filter 2), y en este nivel resulta imprescindible.



Para vencer a los oponentes con escudos antibalas, Snake tendrá que apuntar a zonas desprotegidas, valiéndose probablemente de una vista en primera persona.



No sabemos si Meryl volverá a aparecer, pero seguro que Snake necesitará tanta ayuda como pueda encontrar.

"¡Quieto!": un guardia se rinde al ser sorprendido por Snake.

Aquí Snake se oculta tras una esquina y aguarda la llegada de un guardia, al que ve venir gracias a su sombra.



¡Acción!: algunos ajustes de cámara dan buena fe de que Hideo Kojima quería hacer cine antes de meterse a hacer juegos.

Entrevista a Hideo Kojima



El padre de Metal Gear, Hideo Kojima, proporciona información de primera mano sobre MGS2.

? *¿Cuánto tiempo lleva trabajando en Metal Gear Solid 2 y cuánto falta todavía?*

! Vamos justo por la mitad. Llevamos un año, y aún nos queda otro más.

? *¿Es difícil desarrollar juegos para la nueva consola Playstation 2?*

! Sí, lo es. Pero mi equipo lo ve como un reto, y estamos muy motivados.

? *Para la primera parte se planeó un modo de dos jugadores, ¿estará en MGS 2?*

! Para ser sincero, todavía no lo sé. Me gustaría incluirlo, pero no puedo prometer nada en estos momentos.

? *¿Hay alguien a quien admire especialmente en la industria del videojuego?*

! Sí, a Shigeru Miyamoto. Su *Super Mario Bros.* de la NES me introdujo en los videojuegos. En realidad, yo hasta entonces pensaba dedicarme al cine.

Texto: J. Orge

DRIVER 2

Tanner se introduce de nuevo en el mundo del hampa. Esta vez, ¡su papel en la historia es aún más delicado!


Nuevas ciudades, nuevas misiones, nuevos gangsters...

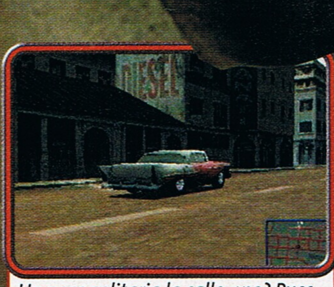

... nuevos modos de juego, nuevas acciones. ¿Hay algo viejo?


En esta segunda parte también tienes un contador de daños, así que ¡cuidadín con el coche!

¡Ha vuelto! ¡Tanner ha vuelto! Si no existiera ya un eslogan similar para una conocida película, debería ser el que sirviera de presentación para el esperado *Driver 2*. La primera parte batió récords de venta el año pasado, superando a juegos como *Metal Gear Solid*. No era de extrañar. Había razones para convertirlo en un número 1: la originalidad del juego, la dificultad de las misiones y que, pese a ser un juego de coches, tu única misión no fuera ser el más rápido, sino también el más hábil (mientras, de fondo, se situaba una trama). **Lo malo de que un juego alcance tanto éxito es que levanta muchas expectativas y deja muy alto el listón para su secuela.** Si quieren asegurarse público para esta segunda parte, tienen que ofrecer suficientes innovaciones para que merezca la pena hacerse con la continuación; limitarse a un lavado de cara supondría una terrible decepción.

Esta vez, la misión de Tanner es restablecer el equilibrio de poder entre las dos facciones de gangsters más destacadas: Pink Lenny ha cerrado un trato con Alverro Vasquez, un gangster brasileño. Éste es el mayor enemigo del jefe de Pink, Salomon Caine. Pero el trato deja en una posición muy destacada a los brasileños. Ahora, Tanner, como siempre de agente infiltrado, tiene que proteger a Lenny de Salomon y evitar que los secuaces de Vasquez impongan su ley. Así se restablece el equilibrio de poder entre malotes y, además, se evitan enfrentamientos muy sangrientos que puedan salpicar a la población civil. ¡Qué complicado es el mundo del hampa!

En esta continuación, Tanner no está solo: tiene un nuevo compañero, Tobias Jones. Y lo más importante: verás representadas cuatro nuevas ciudades, que son ni más ni menos que La Habana, Chicago, Las Vegas y Río de Janeiro. Los diseñadores pensaron primero en poner cuatro ciudades más de Estados Unidos, pero al final decidieron que daría mucha más variedad y



Un poco solitaria la calle, ¿no? Pues no te preocupes...


... porque Reflections, la desarrolladora, nos aseguró que habrá gente.


Y esa gente caminará, entrará en las tiendas, ¡y se cruzará en tu camino!



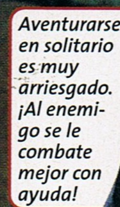
¡Sácate el carnet! ahora también podrás pilotar autobuses escolares...



... y ambulancias, con sus luces de emergencia y la ruidosa sirena.



Y además coches de bomberos. ¿Dónde está el fuego más cercano?


Aventurarse en solitario es muy arriesgado. ¡Al enemigo se le combate mejor con ayuda!

INFO

Hace calor en La Habana



Si Driver 2 añade todas las innovaciones que promete, vamos a alucinar (incluso se habla de un modo multijugador en pantalla dividida). Pero sin duda, lo mejor será correr por dos ciudades totalmente opuestas al modelo americano. La Habana es una preciosa ciudad colonial. Sus casas están cercanas a la ruina, e irás a bordo de Cadillacs y otros modelos de los 50. En Río, pasearás junto a las famosas playas de Ipanema y Copacabana, y hasta verás de fondo el Cristo de Corcovado. ¡Uau!


Una ciudad decadente, pero encantadora: ¿damos una vuelta por La Habana?


En Las Vegas no sólo hay casinos, también hay rectas de primera.

En La Habana conducirás coches de los años 50.



En cada ciudad, conducirás los coches típicos de allí. ¿Qué te parece este viejo Cadillac?

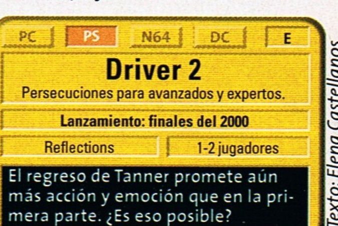

Se acabaron las calles totalmente cuadriculadas. ¡Ahora hay curvas!

atractivo añadir localizaciones más dispares y exóticas como la capital de Cuba y la macrociudad de Brasil.

Otro de los aspectos reseñables es el diseño de los nuevos personajes. En *Driver 2,* la historia cobra más importancia: no tendrás un montón de misiones sueltas, sino que unas serán continuación de otras, siguiendo un hilo argumental. Por este motivo, la caracterización de los personajes ha sido imprescindible. Otra innovación que ha supuesto mucho trabajo fue hacer calles con curvas o autopistas con salidas en diagonal; así, cuando la poli te siga, podrás darles esquinazo tomando una salida improvisada, cosa que no podías hacer en las cuadriculadas ciudades del primer *Driver.* Otra novedad son los recorridos: podrás hacer parte de ellos a pie, cambiar de coche o coger el bus. En ocasiones, caminar no será opcional, sino obligatorio. Por ejemplo, empezarás una misión persiguiendo a un delincuente dentro de un edificio y, al llegar abajo, le verás marcharse en el único coche que había, con lo que te tocará buscar como un loco otro para ti. Aún tenemos que esperar a jugarlo, pero si incluye lo prometido, ¡cojamos aire!


Chicago es una de las ciudades legendarias de Estados Unidos, escenario de un montón de pelis de mafiosos...


... así que, si quieres ser uno de ellos y circular por sus calles, no te queda tanto: Driver 2 está a punto de llegar.


PC | PS | N64 | DC | E

Driver 2

Persecuciones para avanzados y expertos.

Lanzamiento: finales del 2000

Reflections | 1-2 jugadores

El regreso de Tanner promete aún más acción y emoción que en la primera parte. ¿Es eso posible?

Texto: Elena Castellanos

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Con una versión de Dreamcast en camino que tendrá que competir con el deseado 'Quake III', 'Kiss Psycho Circus' para PC está a punto de ver la luz. ¡Videojuegos y rock!

Las criaturas-globo flotan mientras liberan sus gases venenosos. Al morir, sueltan un pedorreo final.

Un comité de bienvenida te contempla desde el otro lado del canal. ¡Salúdales con un cañonazo!

Con su uniforme de guerra completo, el Portador de la Estrella acaba a machetazos con los demonios que se le ponen por delante.

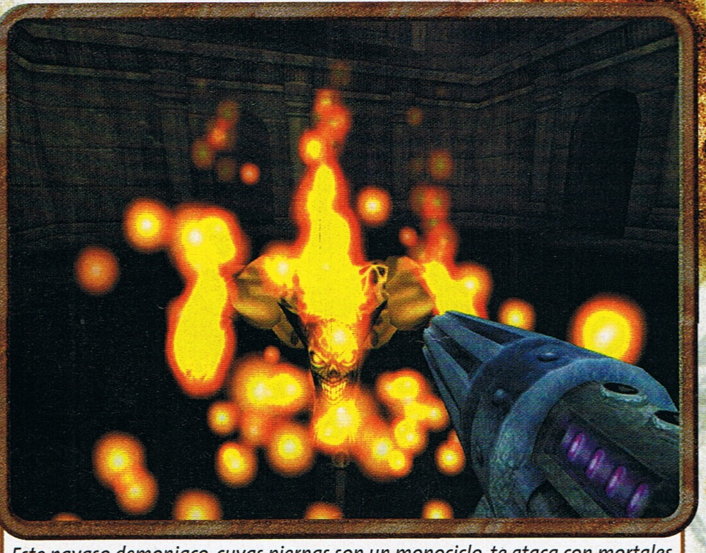
Si te gustan los Kiss y también los shooters, seguro que estás esperando con ansia este juego... ¡Pues ya está casi terminado! Los diseñadores querían hacer un shooter con montones de enemigos en pantalla a la vez y, por lo que se ve en la beta, parece que lo están consiguiendo. El plan tiene su lógica porque, por muy chulas que sean las armas, ¿de qué sirven si no hay por ahí un ejército de ululantes demonios para probarlas?

Encarnando a cada uno de los cuatro miembros de Kiss, recorres niveles de aspecto infernal, cuyo diseño y ambientación recuerdan un poco a los del clásico *Doom*. Unos generadores de enemigos estilo *Gauntlet* se aseguran de repoblar el escenario con monstruos, de forma que que no te falte nada a lo que disparar. Un jugador astuto tratará de destruir esos generadores nada más verlos, aunque no es fácil: algunos están en lugares difíciles de alcanzar, y cuando te acercas a ellos empiezan a escupirte monstruos a la cara rápidamente. ¡Tienes que abrirte paso hasta ellos combatiendo!

El enemigo básico de *Kiss Psycho Circus* son una especie de humanoides descabezados con aspecto de garrapata. Tus disparos los empujan hacia atrás y les cortan los miembros de cuajo. Si pierden los dos brazos, ya no pueden hacerte daño, aunque lo normal es que mueran antes de eso: ¡son muy débiles! Estas repulsivas y saltarinas criaturas constituyen el grueso de las fuerzas demoníacas, y si bien no son demasiado efectivas en combate, pueden ponerte en problemas si te pillan desprevenido por la espalda o si se te juntan muchos a la vez. ¡Su número apabullante y su sucida determinación son sus mejores armas!

Un pelotón de monstruos se te echa encima, mientras un aracnopayaso les anima desde el fondo.

Las patazas quitinosas de los descabezados saltan por todas partes... ¡Es como matar chinches!



Este payaso demoniaco, cuyas piernas son un monociclo, te ataca con mortales hechizos de fuego. No durarás mucho si no aprendes a esquivar sus disparos.



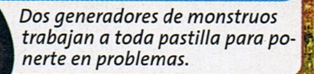
Al salir al exterior, puedes admirar la arquitectura de los edificios.



Chorros de sangre inundan la pantalla... ¡Esto es una masacre!



Éste es uno de esos enemigos que no te conviene ver muy de cerca...



Dos generadores de monstruos trabajan a toda pastilla para ponerte en problemas.



Los Kiss empiezan como humanos normales, pero con la primera arma comienza su transformación.

INFO

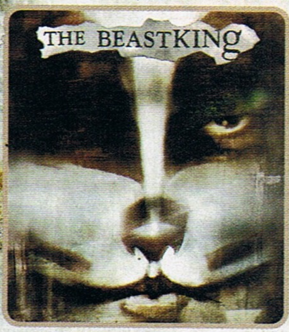
El fenómeno Kiss

Desde su aparición en la escena rockera allá por los 70, Kiss crearon un nuevo concepto en el mundo de la música: Gene Simmons, Paul Stanley, Ace Frehley y Peter Criss adoptaron un maquillaje y caracterización que les acompañaba allí donde iban (durante muchos años nadie los vio sin el maquillaje lo que hizo que se creara un gran misterio en torno al grupo). Esto unido a himnos rockeros como Detroit Rock City, Shout It Out Loud *o* Strutter, *sus espectaculares directos y todo tipo de merchandising, los convirtieron en la banda más grande del planeta. Tras treinta años de carrera, Kiss se despiden (¡por enésima vez!) de su público en su actual gira mundial. ¡Kiss forever!*

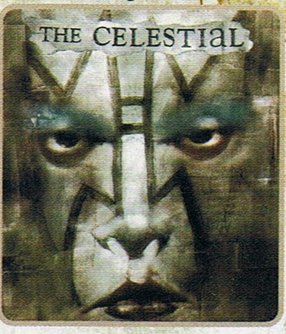


LAS ESTRELLAS DEL SHOW

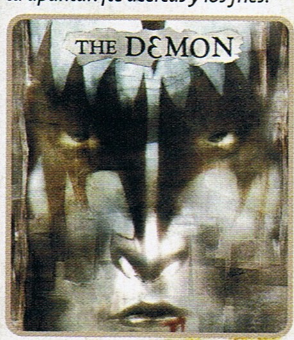
El juego se divide en 4 reinos, donde están encerrados los Elders, los "cuatro que son uno". Cada uno de los Kiss tiene asignado un reino, donde debe recoger armas y piezas de armadura hasta convertirse en el Avatar. Cuando los cuatro se reúnan, comenzará la batalla final contra el Nightmare Child.



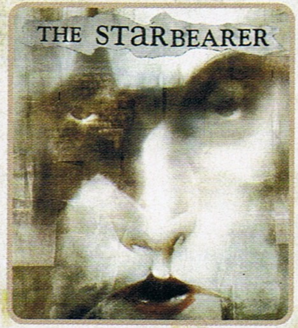
Andy Chang (Peter Criss). *Reino: Aire. Su arma personal son unos guantes electrificados. No hace falta apuntar: ¡te acercas y los fríes!*



Pablo Ramírez (Ace Frehley). *Reino: Agua. Su arma es un machete, que da dos tajos transversales. Tiene más alcance de lo que parece...*



Gabe Gordo (Gene Simmons). *Reino: Fuego. Su arma personal es una alabarda. Pega lento, pero hace mucho daño en un radio amplio.*

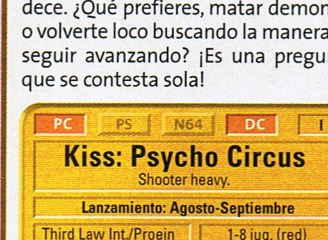


Patrick Scott (Paul Stanley). *Reino: Tierra. Su arma son unos guantes con garras. ¡En pocos segundos hacen trizas a muchos descabezados!*

Pero no sólo te amenazan los descabezados: una especie de minidinosaurios (parecidos a Gon) te vomitan bolas de fuego, y payasos siniestros de todo tipo te disparan con armamento pesado. Hay uno particularmente gordo que tiene una diana dibujada en la barriga, la cual vibra de forma grasienta con cada disparo recibido, ¡hasta que estalla! En fin, que los enemigos están llenos de pequeños detalles como éstos: la auténtica salsa de los shooters.

Por desgracia, los tiroteos no estarán amenizados con música de Kiss, porque los desarrolladores han pensado que no era apropiada para un videojuego. Pero han prometido que alguna sorpresa habrá en ese sentido...

Además de matar, hay que pulsar interruptores, romper barreras y abrir puertas. Una de las prioridades de los diseñadores está siendo que nadie se atasque con estas cosas, así que han inventado un sistema de ayuda que te indica qué hacer con sólo pasar el punto de mira por encima del objeto en cuestión. Suena un poco como a solución facilona, pero la verdad es que se agradece. ¿Qué prefieres, matar demonios o volverte loco buscando la manera de seguir avanzando? ¡Es una pregunta que se contesta sola!



Texto: Gabriel P.-A. y J.Orge



El motor gráfico es una versión mejorada del Lithtech, que tal vez te suene por el juego Blood 2: The Choosen. No es muy conocido, pero tiene sus virtudes.



Hay personas a las que no les gustan los payasos... ¡Pues seguro que los del Psycho Circus les parecen encantadores!

TUROK 3

¡Vuelve el cazador de dinosaurios! Bueno, en realidad no... ¡porque sus dos hermanos le van a tomar el relevo!



A mayor monstruo, más pesada el arma que debas utilizar contra él.

Danielle es fuerte y atlética, pero a veces es mejor ser delgaducho, como Joseph.

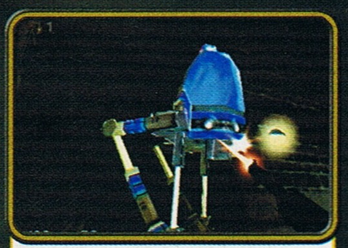
Hay freaks, monstruos, dinosaurios y robots. ¡No falta de nada!

Otros personajes humanos pueden ayudarte, ¡o atacarte!

Este pobre infeliz ha caído víctima de los dinosaurios. Probablemente se confió por su pequeño tamaño y no se dio cuenta de lo peligrosos que eran...

Éste parece el típico monstruo que se zampa los láser para desayunar. ¡Habrá que causarle un empacho!


Empiezas en la ciudad y acabas en el campo. ¡En plena naturaleza!


Los robots bípedos de la policía se parecen a los que salían en Robocop.

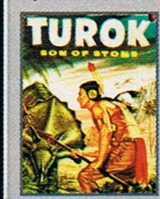

Este simpático monstruo de lava te da una calurosa bienvenida. Llévatelo contigo a una barbacoa y serás el rey de la fiesta... ¡si no te achicharra antes!

INFO

Los cómics de 'Turok'

Turok apareció por primera vez en un cómic book americano de 1954. El personaje tenía gancho, así que un año más tarde, le dieron serie propia: Turok, Son of Stone. *Fue un cómic revolucionario para su tiempo, ya que por aquel entonces se hacía raro ver a un indio americano en el papel de héroe. La serie acabó en 1982, tras 164 números.*

En 1993, Vailiant Comics *revivió la serie adaptándola a los tiempos modernos, bajo el título* Turok Dinosaur Hunter. *Acabó en 1996, tras 46 números. Luego ha tenido apariciones tipo* one shot *(no regulares).*





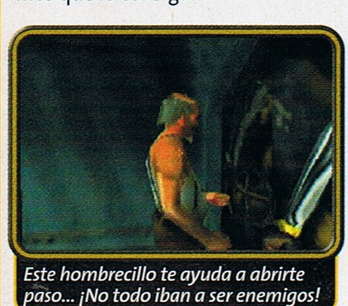

Se van a incluir cuarenta tipos de enemigos diferentes, y todos sueltan un montón de sangre con cada balazo.

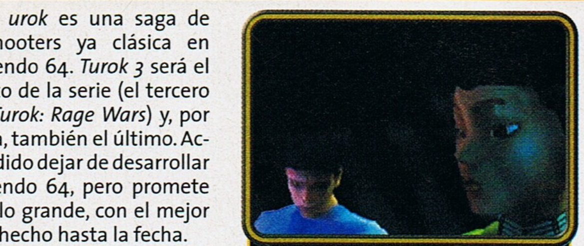

Después de pegarse con incontables dinosaurios, acabar con estos dos infelices no debería ser muy difícil...


El monstruo de lava, en primer plano, es realmente fotogénico.

T*urok* es una saga de shooters ya clásica en Nintendo 64. *Turok 3* será el cuarto de la serie (el tercero fue *Turok: Rage Wars*) y, por desgracia, también el último. Acclaim ha decidido dejar de desarrollar para la Nintendo 64, pero promete despedirse a lo grande, con el mejor *Turok* que ha hecho hasta la fecha.

El frame rate ha sido siempre uno de los principales problemas de los *Turok*. Todo muy bonito y muy vistoso, pero cuando empezaban las ralentizaciones, la jugabilidad sufría las consecuencias. En *Turok: Rage Wars* se progresó bastante en este sentido, y los desarrolladores se están dejando los sesos para hacer que *Turok 3* sea más fluido todavía, aun sin utilizar el Expansion Pak. ¡Esperemos que lo consigan!


Este hombrecillo te ayuda a abrirte paso... ¡No todo iban a ser enemigos!


El vídeo del principio goza de una animación facial de fenomenal calidad.

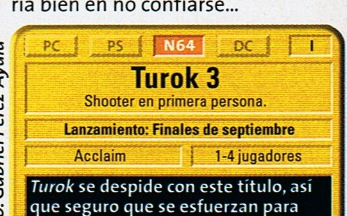
Una de las novedades es que, al principio, eliges quién será el sucesor de Turok: Danielle o Joseph Fireseed, ambos hermanos de Joshua, el primer Turok. **Danielle es toda una amazona, una mujer vigorosa y atlética que puede trepar a zonas inaccesibles para Joseph. Éste, en contrapartida, es más huesudo y puede escurrirse por pasajes estrechos, que están vedados a la musculosa complexión de Danielle.** Según el protagonista que hayas elegido, visitarás unas zonas u otras, y tus armas mejorarán de manera diferente. Las armas básicas son ocho, pero si incluyes todas las mejoras de cada personaje, la cifra se eleva a veinticuatro. ¡No está mal el arsenal!

En el juego solitario habrá cinco mundos, y cada uno estará dividido en cuatro fases. Cada nivel tendrá acontecimientos que cambian su configuración: un helicóptero se estrella contra un puente, obligándote a buscar otra ruta, o la policía monta una barricada en una calle y te dispara si tratas de traspasarla. La idea es que el entorno parezca vivo, y que tengas que cambiar tus planes sobre la marcha.

En cuanto al modo multijugador, además de un buen número de mapas clásicos y nuevos, se ampliarán las opciones de configuración y se añadirá algún que otro modo innovador, como *Color Tag* (ganas cuando vuelves a todos los oponentes de tu color) y *Arsenal of War* (cada vez que alguien muere, renace con un arma más tocha)

Con *Perfect Dark* tan reciente, es difícil entusiasmarse con el anuncio de otro shooter en primera persona. ¡La competencia está muy dura! Aun así, la versión beta apunta muy buenas maneras, así que Joanna Dark haría bien en no confiarse...

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



PC | PS | **N64** | DC | I

Turok 3
Shooter en primera persona.

Lanzamiento: Finales de septiembre

Acclaim | 1-4 jugadores

Turok se despide con este título, así que seguro que se esfuerzan para que sea el mejor.


Un monstruo travieso se asoma por el borde, con una sonrisa picarona...


... ¡y se ha traído a los amigos! Menudos bribonazos están hechos.


"La ciudad no es para mí". La ballesta de Joseph da el cante por la Gran Vía.



Parasite Eve II

Lo mejor para combatir mutantes es... ¡otra mutante! La cazadora de monstruos Aya Brea entra en acción en la Play.

Vestida para matar: Aya es una agente poco ortodoxa en cuanto al uniforme.

El arma se dispara con R1 o R2, según el modo de fuego que quieras utilizar. El número amarillo indica el daño que estás haciéndole al monstruo.

Square no sólo ha hecho la serie *Final Fantasy;* esta compañía japonesa es extremadamente prolífica, y muchos de sus títulos no han llegado a España. Uno de los que se quedaron en el camino fue *Parasite Eve,* una aventura de horror con elementos de rol. Mucho nos tememos que ese juego ya sólo podrá conseguirse de importación, pero al menos la segunda parte sí que va a editarse en nuestro país, ¡y además, íntegramente en castellano!

Tenemos en la redacción la versión final del juego, pero al cierre de la edición no nos ha dado tiempo a jugarla lo bastante como para analizarla en profundidad. Lo que sí podemos adelantarte es que gráficamente es brillante, con efectos de iluminación muy bien conseguidos, escenarios prerrenderizados de alta calidad y un estupendo modelado de personajes. Por cierto, parece que Aya Brea, la heroína del primer *Parasite Eve,* ha ganado algunos kilitos. Ahora luce mucho más hermosota y saludable que antes, que parecía un fantasma anoréxico. Sus bien torneadas piernas y trasero seguro que hipnotizan a más de un jugador masculino.

Las cámaras fijas y los ángulos cinemáticos son un clásico recurso de las aventuras de horror para crear incertidumbre.

El brillante apartado visual se completa con lujosas escenas de vídeo, incluyendo algunos momentos donde se mezcla vídeo de calidad con gráficos en tiempo real, un truquito que Square ya utilizó en ciertas escenas de *Final Fantasy VIII.* ¿Recuerdas cuando el Lagunamov se lanzaba contra el Lunatic Pandora, o cuando Squall e Irvine corren entre la multitud para salvar a Rinoa?

En lugar de zombis, los monstruos de *Parasite Eve II* son criaturas mutadas por el efecto de unas misteriosas mitocondrias. Los diseños de estos seres son todo lo espantoso que la imaginación de los diseñadores ha sido capaz de dar de sí. Cuando una criatura mitocondriaca te mira con sus horribles ojos, vacíos y negros como un pozo sin fondo, sientes la urgencia de coserla a tiros cuan-



INFO
El primer 'Parasite Eve'
En el Caso Manhattan, Aya descubría su herencia mitocondriaca y su relación con Eve, su hermana genética. Ésta se proponía dar a luz a un ser supremo que trajese una nueva era: la de los seres mitocondriacos. Aya no era entonces más que una policía normal y corriente, pero las mitocondrias que corrían por su cuerpo empezaron a despertar, y halló así el poder necesario para derrotar a Eve.

Eve le come la oreja a Aya.

En esta escena, la cámara sigue a la protagonista, recorriendo el escenario prerrenderizado.

Las NMC no son sólo personas mutadas; también hay animales que se han convertido en monstruos.

La investigación de fenómenos mitocondriacos lleva a la cosmopolita Aya a un pueblo dejado de la mano de Dios.

Cuando las mitocondrias despiertan, las consecuencias son espantosas. ¿Quién sería esta pobre criatura antes de transformarse en un horrible monstruo deforme?

Diseñar monstruos horrendos y amenazantes no es tan difícil. ¡Lo meritorio es plasmarlos luego en polígonos de forma convincente!

Nuestra heroína se pega una carrera para coger distancia de los murciélagos mutantes

Las NMC han atacado en un centro comercial, y ya se han cargado a un equipo de los SWAT. ¿Qué podrá hacer Aya?

to antes, de vaciarle un cargador tras otro de tu rifle de asalto hasta que deje de moverse y se disuelva en un charco de células descompuestas. Lo cual trae a colación el tema del armamento de Aya. En otros juegos de horror empiezas muy pobremente equipado (¡en *Silent Hill* sales desarmado!), pero Aya tiene desde el principio acceso al arsenal de MIST, la organización gubernamental dedicada a la caza de las NMC (criaturas neomitocondriales). Cuantos más monstruos caces, más presupuesto tendrás para equiparte. **El Dual Shock reverbera convincentemente con cada disparo, así que cuando te haces con una ametralladora... ¡imagínate el efecto!** La escasez de munición y la angustia de disparar a un monstruo imparable con una débil pistolita no son situaciones propias de *Parasite Eve II*. ¿Te faltan balas? ¡Compra más! ¿Tu arma no les hace daño? ¡Pásate por la tienda y pilla una mejor!

Pero Aya no sólo abate a los mutantes con plomo. Ella misma es una criatura mitocondriaca, una paradoja que se explicaba en la primera parte del juego. La diferencia estriba en que, en vez de mutar en una abominación genética, tiene poderes especiales: piroquinesis, regeneración de heridas, barreras protectoras... Al principio del juego sus mitocondrias están dormidas, pero a medida que avanzas, Aya recuerda sus poderes olvidados. Presumiblemente, hacia el final del juego volverá a ser la criatura radiante y superpoderosa que derrotó a Eve al final del primer *Parasite Eve*.

¡Los mutantes se nos vienen encima en septiembre, prepárate!

PC | PS | N64 | DC | E

Parasite Eve II
Aventura de horror mutante
Lanzamiento: septiembre
Square/Acclaim | 1 jugador

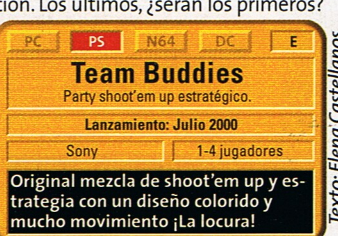
A la Playstation le salen las aventuras de horror como si fueran hongos, pero éste va a ser champiñón de primera.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala.

TEAM BUDDIES

Los team buddies son una especie de supositorios peleones. ¡Todo su afán es que su color prevalezca!

Madre mía la que se ha montado! La nueva luna ha ensombrecido el pacífico mundo de los buddies. El caos y las carnicerías han estallado en las calles y buddies armados luchan, hasta con los dientes, por unas extrañas cajas que caen del cielo... La sociedad se ha dividido en tribus de colores y todos tienen sus plataformas cerca de estas misteriosas cajas, porque les permiten recuperar energía y munición. Y lo mejor es que, si las apilas en tu plataforma especial, puedes hacer tanques, armas especiales ¡y hasta nuevos soldados! Tienes un montón de misiones, a cada cual más loca. Comienza a contar el tiempo y tú tienes, por ejemplo, que hacerte con una serie de puntos de dominación: ¡bastará con tocarlos! El problema es que están rodeados de buddies de otro color que los quieren para ellos. ¡Y van a pelear al máximo! Entonces empieza la auténtica locura: tu pastillita de color tiene que acabar con todo lo que se mueve, a la vez que construye plataformas para hacerse con nuevas armas y soldados y mientras da órdenes ¡El caos total! A todo esto, tú ya tienes el corazón en la boca, agarras el mando moviéndote de un lado para otro sin enterarte de nada y ¡te matan en menos que canta un gallo! Pero sin duda, **lo que más promete, es el modo de varios jugadores en el que verás a tus amigos sudar la gota gorda dirigiendo las pastillitas de colores a la vez que tú**. Todo apunta a que *Team Buddies* será un original juego que mezcle estrategia con acción a tope. Además, será uno de los últimos juegos en aparecer para Playstation. Los últimos, ¿serán los primeros?



PC	PS	N64	DC	E

Team Buddies
Party shoot'em up estratégico.

Lanzamiento: Julio 2000

Sony	1-4 jugadores

Original mezcla de shoot'em up y estrategia con un diseño colorido y mucho movimiento ¡La locura!

Texto: Elena Castellanos

INFO
Risas mil

Para doblar el juego al español, Sony se puso en contacto con Alberto y Fernando Minaya, los chicos de *Top Games*, una divertida sección dedicada a videojuegos, dentro del programa de radio 'La noche más loca'. Entre ambos locutores hicieron ¡más de 30 voces distintas! Sony les eligió porque les gustaba el estilo de su programa y querían darle el mismo rollo al juego. El resultado fue un doblaje plagado de anécdotas y momentos en que debían parar la grabación ¡atacados de la risa! *Top Games* se emite los lunes, miércoles y viernes a las 23 horas en *Top Radio*.



Si apilas ocho cajas, te puedes hacer con un tanque y, entonces, no habrá quien te tosa.

¿Supositorios? ¿Pastillas para el crecimiento? ¿Qué narices serán estos buddies?



Las cajas tienen todo tipo de utilidades: si las acumulas sobre plataformas, conseguirás armas poderosas y soldados; y si las rompes, ¡munición y salud!



¡Caos total! Al disparar al enemigo, puedes matar a tus propios compañeros.

Armados, todos los buddies resultan muy rápidos y peligrosos.



¡Alto! Mira pastillita de color, no te interpongas en mi camino o ya verás...



Cada equipo tiene que defender su plataforma con uñas y dientes.



La gigantesca nave Auriga es el único entorno por el que se desarrollará el juego.

"¿Cómo quiere su alien, muy hecho o al punto?". Tú, por si acaso, no apartes el dedo del gatillo y sigue dándoles caña con el lanzallamas...

Un alien enfurecido que lanza zarpazos y mordiscos a tu cara no es una compañía agradable.

¡Agh, sangre ácida! ¡Esperemos que no salpique demasiado!

ALIEN RESURRECTION

Los aliens son unos bichos que siempre han sido bien recibidos en el mundo del videojuego. Una vez más, la Playstation incuba a uno de ellos en sus entrañas.

Alien Resurrection (alias *Alien 4*) no fue precisamente un bombazo en las taquillas, así que puede que no recuerdes el argumento: tras suicidarse para evitar que un embrión de reina alien cayese en malas manos, la teniente Ripley es reconstruida en un laboratorio de clonación, con el bicho incluido. Tras extraérselo y producir una nueva camada de aliens, éstos se escapan y quedan fuera de control.

Originalmente, este juego iba a ser un shooter en tercera persona, pero el producto que saldrá a la venta será en primera persona. **Argonaut está intentando poner el énfasis en el suspense, más que en el tiroteo puro y duro.** Después de todo, los aliens no son patos de feria, y un encuentro con ellos debería ser espeluznante y peligroso, ¡no un motivo de celebración porque vas a probar tu nuevo lanzallamas! Podrán saltar, trepar por las paredes y ponerte nervioso al ser detectados por el sensor de movimientos (algo que en *Aliens: el regreso* hacía que hasta el más curtido marine se meara en los pantalones).

Además de la teniente Ripley, te meterás en la piel de los otros personajes que la acompañaban en la película.

El juego aún no está completo, pero la versión beta ya presentaba notables virtudes: un estupendo motor gráfico en 3D, que crea un convincente entorno claustrofóbico, y un sistema de control estupendo, que aprovecha los dos sticks analógicos del Dual Shock.

Hay una versión planeada para DC, pero serán los usuarios de PS los primeros en sentir cómo un alien les cae encima babeando ácido. ¡Agh!

PC | PS | N64 | DC

Alien Resurrection
Shooter en primera persona.

Lanzamiento: septiembre

Argonaut/Fox Interactive | 1 jugador

Aunque la película en la que se basa es un poco antigua, los aliens siempre son garantía de emociones fuertes.

Además de aliens asesinos, también te las tendrás que ver con soldados humanos...

... y con los facehuggers, que te agarran y te meten un embrión de alien por la boca.

Virtua Tennis

SEGA PROFESSIONAL TENNIS

El tenis puede estarle agradecido a Sega, porque Dreamcast se prepara para recibir al mejor juego sobre este deporte que se ha hecho hasta ahora.



Los diferentes tipos de pista (tierra batida, cemento, hierba...) afectan al comportamiento de la pelota, alterando el ritmo de juego.

Carles Moyà aparece en el juego con el pelo largo, que es el que mejor le sienta. Aunque es una cuestión de gustos...



Si no tienes un compañero, puedes pedir uno controlado por la máquina.

INFO

Carles Moyà

Nació en Palma de Mallorca, y tiene 24 años. Se hizo profesional en 1995. Se consagró como estrella del tenis cuando en 1997 ganó el ATP Tour World Championship, derrotando en la final al número uno de entonces, Pete Sampras. En el 99 volvió a ganar este prestigioso torneo. Otros torneos que se ha echado al bolsillo han sido el de Wimbledon (96), US Open (97) y Roland Garros (98), ¡aunque cuando no gana, suele quedar segundo!

Según su club de fans (casi todas chicas), sus hobbies son dormir, ir al cine y jugar a videojuegos. Escucha a U2, Queen y Bon Jovi. Mide 1,91 m y pesa 80 kg.



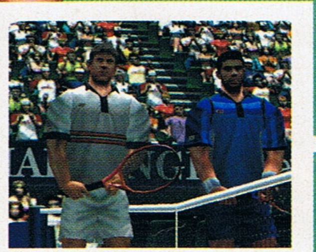
Virtua Tennis ha sido uno de los juegos de máquina recreativa de más éxito en Japón, y pronto los usuarios de Dreamcast van a poder disfrutarlo en casa. Una vez más, la similitud en arquitectura interna de la consola de Sega con la placa Naomi va a permitir una conversión perfecta en gráficos, ¡y mejorada en jugabilidad!

La versión beta distribuida por Sega España no deja lugar a dudas: se está gestando uno de los mejores juegos de tenis jamás creados para una consola doméstica. El control es sencillo e intuitivo, estilo arcade, y sólo exige dominar el uso de dos botones. Según la dirección del stick y el botón apretado, se consiguen diferentes efectos. El ritmo es rápido y ágil, como manda el espíritu del tenis, y la posibilidad de librar partidos de dobles entre cuatro jugadores es una importante mejora con respecto a la recreativa. Sabemos que se va a implantar un nuevo modo, el *World Tour*, pero como en la beta aún no estaba incluido, no sabemos cómo funcionará exactamente. **Además de partidos serios, también se incluirán algunos minijuegos divertidos, como derribar bolos con la pelota o darle a unos paneles para conseguir puntos.** ¿Quién dijo que el tenis es un deporte monótono?

De los ocho tenistas reales que hay representados en el juego, destacan el norteamericano Jim Courier y el supertenista español Carles Moyà, aunque seguro que los aficionados al tenis reconocerán enseguida al resto.

Si las pantallas estáticas ya son impresionantes, espera a ver el juego en acción... ¡Las animaciones son de primera! Entre este prometedor título y el festivo *Mario Tenis*, parece que este deporte va gozar de una nueva época dorada en el panorama videojueguil.

Un saque poderoso es una de las mejores armas de un tenista.



Se puede notar la tensión invisible que hay entre los dos rivales...



Moyà se divierte con uno de los muchos minijuegos de Virtua Tennis.



PC | PS | N64 | DC | I

Virtua Tennis

Tenis arcade.

Lanzamiento: Septiembre

Sega | 1-4 jugadores

Otro título exclusivo de Dreamcast, destinado a subir al podio de los grandes de esta consola.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Moho



En las pruebas de carrera, hay que abrirse paso a golpes entre los rivales.



Aquí tienes que recoger fichas por un circuito parecido a un parque de skate.

Recuerdas un viejo juego llamado *Marble Madness?* ¿Y el *Spindizzy?* Consistían en guiar una bola o una peonza por un laberinto tridimensional, luchando contra la inercia y evitando los obstáculos. La casa desarrolladora Losts Toys se acuerda muy bien, y ha decidido revivir aquellos juegos con *Moho,* un extravagante título de ambiente futurista. Como el jugador de hoy pide más complejidad que el de hace veinte años, en *Moho* no sólo habrá que recorrer laberintos en un tiempo límite: en otros niveles hay que recoger fichas, competir en carreras de velocidad contra otros rivales... ¡o darles de puñetazos en un duelo de gladiadores!

¿Cómo puede una bola dar puñetazos? **Sobre las bolas rodantes de *Moho* gravita el torso metálico de un robot, que puede recoger armas y repartir tortas a su alrededor.** Al principio del juego eliges a tu robot favorito, que tiene sus propias estadísticas de fuerza, velocidad, agilidad...

Para justificar estas competiciones de robots, Losts Toys se ha inventado una historia carcelaria: los luchadores son robots criminales que pueden alcanzar su libertad si superan todos los retos de cada prisión. Los roboguardias, armados con porras, ponen las cosas un poco más difíciles, y un segundo jugador puede saltar a la arena para ver quién es el mejor. ¡Competitivo!



PC | PS | N64 | DC | E

Moho
Misceláneo

Lanzamiento: septiembre 2000

Losts Toys/Proein | 1-2 jugadores

Rodar por superficies tridimensionales era la caña en su época, pero... ¿qué tal funcionará eso hoy en día?

ISS 2000

La serie International Superstar Soccer te mete a tope en el juego (N64).



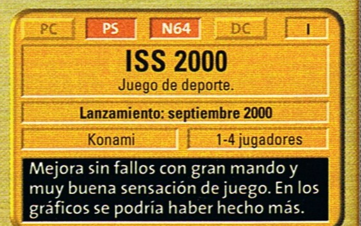
Penalty a la vista con unos gráficos ligeramente mejorados (N64).

Con *ISS Pro Evolution* para Playstation, Konami barrió a principios de este año a su competencia (ver SCREENFUN 9/00) y se disparó a la cumbre del género. Después de que EA Sports se retrasara con la depuración de la serie FIFA para Nintendo 64 y de que tampoco haya desarrollado *Euro 2000* para la consola de 64 bit, se ha iniciado el cambio de poder en la máquina de Nintendo: Konami se lanza con el tercer y completamente perfeccionado *ISS* para Nintendo 64.

Al contrario que su competencia, *ISS 2000* apuesta de nuevo por una rápida acción futbolística, sin tener que realizar demasiadas acrobacias con los dedos sobre el pad ni aprenderse de memoria complicadas combinaciones de botones. Gráficamente se acerca a la versión del 98. Aparte de la mejorada estética de los estadios y pequeños retoques en las animaciones de los jugadores, no hay mucho más que llame la atención. Lo que sí sorprende es el divertido comentarista.

Pero los fans del fútbol tendrán que renunciar a los nombres de los jugadores originales. A cambio se encontrarán con una alta jugabilidad y amplias posibilidades tácticas. La versión renovada *2000* también aparecerá paralelamente para la Playstation.

¡Lo malo es que tendrás que esperar hasta septiembre para darle al balón!



PC | PS | N64 | DC | I

ISS 2000
Juego de deporte.

Lanzamiento: septiembre 2000

Konami | 1-4 jugadores

Mejora sin fallos con gran mando y muy buena sensación de juego. En los gráficos se podría haber hecho más.

Arcanum

¡Buena idea! Puedes crear armamento o incluso robots de piezas sueltas.

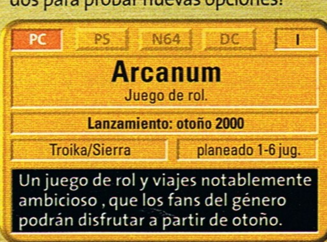


Variedad sin límites: los más de 80 hechizos hacen más fáciles las batallas.

Los juegos de rol suelen tener algo en común: casi sin excepción, todos se desarrollen en un mundo de fantasía, lleno de monstruos, gnomos y trolls. *Arcanum,* sin embargo, toma otros derroteros en este sentido y en muchos otros: su mundo se sitúa en el umbral de la revolución técnica. Sus escenarios de diseño ciberpunk suponen toda una novedad en el género de los juegos de rol.

Pero con eso no basta: ***Arcanum* podría ser uno de los juegos más completos de esta década, porque las posibilidades que ofrecen los desarrolladores de Troika a los jugadores son increíblemente variadas.** Dependiendo de qué raza sea y de qué trabajo ocupe tu personaje, el juego toma un camino u otro. La libertad de actuación y la cantidad de posibilidades es enorme.

Verás a tu personaje y a tu rival eventual desde una perspectiva isométrica (ángulo inclinado desde arriba). Lucharás en tiempo real con el ratón, automáticamente o con un sistema basado en rondas. Los puntos de experiencia se transforman en mejores cualidades o habilidades especiales. Los desarrolladores están especialmente orgullosos del editor, que vendrá incluido. Con *Arcanum* surgirá seguramente un nuevo tipo de juego más arriesgado que los vistos hasta ahora. ¡Estamos siempre preparados para probar nuevas opciones!



PC | PS | N64 | DC | I

Arcanum
Juego de rol.

Lanzamiento: otoño 2000

Troika/Sierra | planeado 1-6 jug.

Un juego de rol y viajes notablemente ambicioso, que los fans del género podrán disfrutar a partir de otoño.

F L A S H

Incredible Crisis

La última japonesada en llegar a nuestras costas cuenta la historia de una familia... ¡que va a pasar por el día más intenso de sus vidas! Desde el cabeza de familia, un aburrido oficinista, a la abuela, una mujer de 80 años que ya no está para estos trotes, todos ellos tendrán que superar los diferentes minijuegos que les van surgiendo para llegar triunfantes al final del día. Una vez que una prueba ha sido superada, se almacena en la tarjeta de memoria para que la puedas jugar cuando te apetezca y mejorar tus puntuaciones. No tiene modalidad de dos jugadores, pero entre su disparatado sentido del humor y lo bien diseñado que está cada minijuego, este título está causando sensación en nuestra redacción. ¡Esperemos que hagan un trabajito fino al traducirlo!

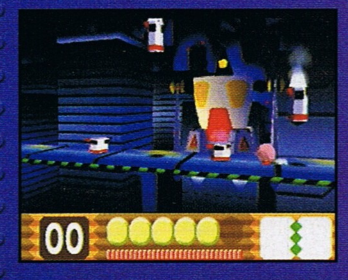
Mario Tenis

Nintendo, en su habitual política de secretismo total sobre sus próximos lanzamientos, se lo tenía muy bien guardado en la manga: ¡un juego de tenis con la tropa Mario de protagonista! Cuatro jugadores podrán jugar por parejas con Donkey, la princesa Peach, Wario, Baby Mario, Yoshi... ¡y Waluigi, el gemelo malvado de Luigi! Con esto se demuestra que a Mario sólo le gustan los deportes elegantes: golf, tenis... ¿Qué será lo próximo? *¿Mario Polo?*



Kirby 64

Un plataformas al viejo estilo... ¡eso es lo que promete *Kirby 64!* La pequeña bola rosada Kirby (que ya tuvo una aparición estelar en la Nintendo 64 con *Super Smash Brothers)* ha arrasado en las listas de venta japonesas. Los gráficos son poligonales, pero la acción es en 2D (como en *Tarzán).* Kirby puede absorber a sus enemigos y adquirir sus poderes, ¡e incluso combinarlos! Nintendo España no ha dicho ni mu sobre la fecha de lanzamiento en nuestro país, pero seguro que no tardan en traérnoslo: gráficos pastelosos, dificultad adecuada para niños y un personaje carismático. ¡Es demasiado tentador para que lo dejen pasar!



TELEGRAMA



Copia de seguridad de Sega

A finales de junio estalló el bombazo: un grupo de crackers consiguió programar un lector de GDs de la Dreamcast que permitía utilizar copias y juegos de importación en la consola de Sega. Los primeros juegos ya están en la red.

Sin embargo, Sega no tiene nada que temer: al contrario que en la Playstation de Sony, gracias al formato GD de Sega, es imposible realizar copias de seguridad del propio GD en una grabadora doméstica.



Poco éxito: *NeoGeo Pocket Color.*

La retirada de SNK

La empresa japonesa SNK se ha retirado del mercado americano y europeo al poco tiempo de salir a la venta.

El argumento esgrimido por el fabricante de NeoGeo y NeoGeo Pocket Color para esta repentina retirada del mercado ha sido la baja cifra de ventas registradas hasta la fecha y la falta de subvenciones para juegos. Pero no todo está perdido: la compañía seguirá activa en Japón.

¡Otra tarjeta GeForce!

Hace aproximadamente un año y medio, las tarjetas gráficas con chip GeForce eran las mejores. Hace poco tiempo llegó al mercado la tecnología de los chips GeForceGTS, que se tradujeron en tarjetas mejores pero bastante más caras. Pues bien, ahora Elsa trae la tercera hornada al mercado con el desarrollo del chip NVIDIA GeForce MX, incluido en la nueva tarjeta gráfica Gladiac MX. La tarjeta de 32 MB es compacta y posee tecnología GeForce2. Está compuesta únicamente por un chip, en lugar de dos. Sin embargo, se le pueden conectar dos monitores.

Info: www.elsa.com



MDK 2 brillando gracias al nuevo chip GeForce.

Lara busca dueño

Lara nunca deja de ser noticia: ¡esta chica siempre está dando que hablar!

Eidos ha pasado de ser una pequeña compañía a ponerse a la venta por una cantidad muy elevada

Después de unas fuertes pérdidas en la bolsa, Eidos (la compañía distribuidora, entre otros, de *Daikatana, Deus Ex, Thief, Urban Chaos, Fear Effect* y la famosísima saga *Tomb Raider*) está a al borde de una grave crisis financiera. Por el momento ya hay rumores de venta, y se habla de muchos posibles compradores, sobre todo del territorio francés.

Al parecer, Infogrames, Ubi Soft y Havas ya han declarado su interés de compra. Todo indica que la candidata más firma es Infogrames, con una oferta cercana a los 185.000 millones de pesetas, una cantidad nada despreciable, sobre todo si tenemos en cuenta que Eidos comenzó siendo una empresa de videocompresión prácticamente desconocida. El nacimiento y posterior difusión de la que ha pasado a ser la mayor heroína de los videojuegos les disparó al estrellato e hizo subir enormemente su caché. De la noche a la mañana, Eidos pasó a ser la primera compañía de juegos para consola y ordenador del Reino Unido (su base está en Wimbledon). De hecho, el pasado año, Eidos fue destacada en el Foro Económico Mundial como una de las empresas más exitosas del año. Pero como nada es infalible, ahora Eidos sufre este importante descalabro aunque, de hecho, seguro que ya ha sido muy rentable para sus creadores.

Microsoft adquiere la desarrolladora Bungie

Microsoft compra Bungie, creador de 'Halo'

Con la compra de la compañía de juegos Bungie, el gigante del software Microsoft ha aumentado las posibilidades de que la obra maestra de acción *Halo* vea la luz en breve.

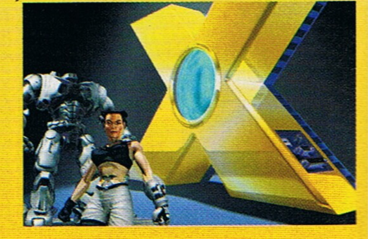
Los freaks del PC sospechan que *Halo* será el título que acompañará el lanzamiento de la consola de Microsoft, la X-Box. Lo más probable, sin embargo, es que la presentación de la X-Box sea anterior y que la conversión de *Halo* al PC vea la luz unos meses más tarde.

La plantilla de Bungie se trasladará del frío Chicago al húmedo Seattle, y trabajará codo con codo con el equipo de Microsoft para traer la X-Box al mercado. Sus fundadores, Alex y Jason, explican a los seguidores de sus juegos que la compra no variará en absoluto su forma de hacer y desarrollar juegos: "Empezamos Bungie nosotros dos solos, creando los juegos y duplicándolos en diskettes de 800 KB uno a uno para venderlos después a través del correo o en ferias. Lo que nos condujo entonces a hacer juegos, nos conduce ahora: hacemos los juegos que queremos hacer. Seguiremos trabajando con la misma dedicación y lealtad a nuestros fans con la que lo hemos hecho hasta ahora. Nos incorporaremos a Microsoft como una compañía pequeña que sigue preservando su espíritu y cultura (jugar a aquellos juegos que a nosotros nos gusten), y esperamos dar a la X-Box nuestra original visión".

Si cumplen su promesa, la colaboración de ambas compañías puede resultar muy positiva para los jugones de todo el mundo.



Ya va siendo hora de que salves el planeta Halo con ayuda de tus soldados.



¿Cómo será la X-Box? ¿Cuándo llegará al mercado? Microsoft no ha dado ningún detalle todavía. ¡Misterio sin resolver!

Foto: ap (1).

Esperemos que esta venta no nos deje sin una continuación de Tomb Raider.

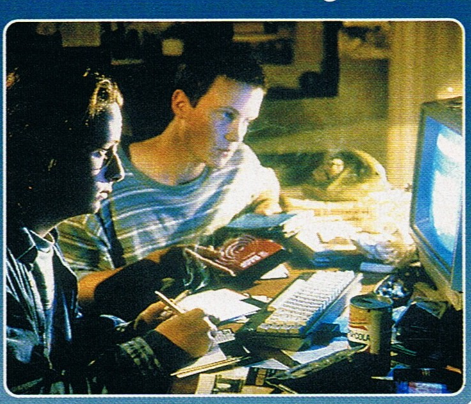
Alquila un Hacker

Empresas piden a los hackers que entren en su red para detectar los fallos de seguridad

La empresa suiza Defcom Securities *(www.defcom-sec.com)* ha creado un original servicio para las empresas que quieren comprobar sus sistemas de seguridad: alquila los servicios de hackers (piratas informáticos) para hacer un examen de los puntos débiles de sus redes.

"Desde que iniciara este servicio, Defcom se ha introducido *legalmente* en aproximadamente 500 empresas", explica el director de la compañía Nicholas Funke. El dato es importante: ¡la totalidad de 500 empresas presentan agujeros en su sistema de seguridad!

Según Nicholas Funke: "Todas las puertas están abiertas para los hackers. La mitad de nuestros *ataques* se dan por tener malos passwords". Una vez verificado el problema y detectado el fallo en la red, la compañía está provista de alarmas para solucionar el problema. Defcom quiere extender este servicio tan original al resto de países de Europa.



Llega un juego ¡de cine!

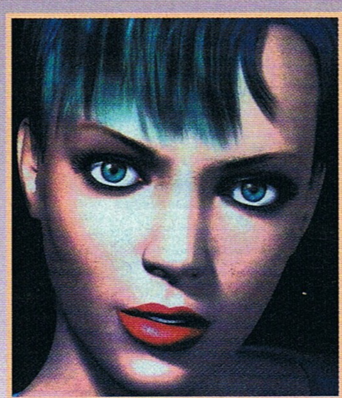
'Los inmortales' en videojuego

El fabricante de juegos de ordenador Kalisto Entertainment (Nightmare Creatures) ha comprado los derechos para juegos de PC y consola de la película y serie de TV *Los inmortales*. La idea es crear un juego online en el que miles de jugadores sigan las huellas del inmortal escocés. Antes del 2002 no saldrá el juego, que todavía es un boceto.

Un fichaje multimillonario

Con tan sólo tres meses Ananova es millonaria.

El fichaje más caro de la historia, ¡25.000 millones de pesetas!, no ha sido para un futbolista. La afortunada (aunque más bien deberíamos decir los afortunados: sus creadores) ha sido Ananova, una presentadora virtual concebida por la empresa Press Association. Su nacimiento costó más de seis años, y sólo el encontrar el rostro, voz y personalidad perfecta para la presentadora virtual les llevó más de uno. Ananova fue creada por ordenador con tecnología digital y animación en tres dimensiones. Sus rasgos físicos están sacados de la fisonomía de tres famosas mujeres: la cantante australiana Kylie Minogue, una de las vocalistas de las Spice Girls, Victoria Beckham, y una presentadora británica, Carol Vordeman. Pero lo que más tiempo llevó fue desarrollar los programas para que Ananova pudiera vocalizar las noticias en tiempo real. Una vez finalizada Ananova, comenzó su trabajo el pasado 19 de abril como lectora de boletines informativos en Internet. Y cuando llevaba sólo tres meses realizando este trabajo, la compañía de telefonía móvil Orange decidió que sería la imagen perfecta para representar a su empresa. Ananova se encargará de dar información personalizada a todos los usuarios de la compañía. Cobra mucho, cierto, ¡pero es que trabaja las 24 horas del día!



Lo más complicado fue desarrollar los programas para que Ananova pudiera vocalizar.

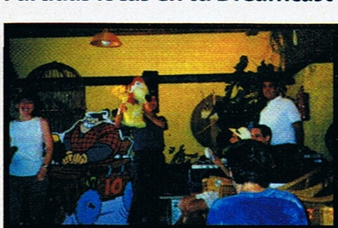
MP3 Player

Memoria económica para MP3

La compañía Iomega lanza una nueva memoria MP3 al mercado: los click-disk. Mientras las tarjetas Flash Memory tenían un precio desorbitado, los click-disk permiten guardar hasta 75 minutos de espacio musical y cuestan unas 2.000 pts. El primer MP3 Player que admite esta aplicación viene de la mano de Sensory Science.

Presentación Wacky Races

Partidas locas en tu Dreamcast



El ganador de un minicurso se llevó un perro Patán gigante de peluche.

El pasado 7 de julio fuimos a la presentación del videojuego multiplataforma *Wacky Races*, en el madrileño Parque de Atracciones (tienes un análisis detallado del juego en las páginas 60 y 61). Además de empaparnos bien de las loquísimas carreras creadas por Infogrames, tuvimos oportunidad de disfrutar de un pase para todas las atracciones y ¡nos los pasamos genial! De vez en cuando, una escapadita...

¡Pentium 4!

Intel sigue fiel al Pentium

Recién salidos los procesadores Pentium III con 1 GHz al mercado, ya se han quedado atrasados. En los próximos meses, Intel presentará en sociedad un sucesor aún más rápido. La CPU se ha conocido hasta ahora con el nombre de *Willamette*. Intel por fin le ha bautizado con un nombre propio: la CPU se llamará *Pentium 4*.

Delgado pero eficaz

Nuevo joystick con force

El WingMan Force 3D *de Logitech ofrece diversión y realismo gracias a su Force Feedback.*

Logitech nos trae un nuevo joystick Force-Feedback, el *WingMan Force 3D*, incluido en su serie de Joysticks y volantes *WingMan*. Lo más interesante es que, a pesar de su tecnología vibratoria punta, es tan delgado y ahorrador en espacio como un joystick normal. Pese a su tamaño, dispone de todos los elementos y funciones importantes, como siete botones programables, mando giratorio, coolie hat de ocho marchas y un regulador. Más información: *www.logitech.com*

Vuestro TOP

2 TOMB RAIDER IV

6 POKEMON STADIUM

METAL GEAR SOLID 5

1 (1) **Final Fantasy VIII**
SQUARE – PS, PC
¡Nueva victoria de Squall sobre Pikachu! Los fans de Final Fantasy estarán felices.

2 (2) **Tomb Raider IV**
CORE DESIGN – PS, PC, DC
Pokémon cae, pero Tomb Raider IV no se inmuta. ¡Lara es sólida como una roca!

3 (1) **Pokémon**
GAME FREAK– GB
Vaya, este mes se perdieron algunos votos. A ver qué pasa el siguiente...

4 (4) **Resident Evil 3**
CAPCOM – PS
Parece que el rey del horror en Playstation ha venido para quedarse.

5 (9) **Metal Gear Solid**
KONAMI – PS
La aventura de espionaje táctico por excelencia espera la llegada de su secuela.

6 (12) **Pokémon Stadium**
NINTENDO/GAME FREAK– N64
¡Que vienen los pokémon! La ascensión del estadio está siendo meteórica.

7 (11) **Driver**
REFLECTIONS – PS, PC
Driver libra su competición privada contra Gran Turismo 2. ¡Y va ganando!

8 (5) **Gran Turismo 2**
POLYPHONY DIGITAL – PS
Este mes, ni todos los coches de Gran Turismo han podido con Driver.

9 (5) **The Sims** ¡VUELVE!
MAXIS – PC
Vuelve... ¡y de qué manera! Un espectacular regreso, directo a los 10 primeros.

10 (8) **Zelda: Ocarina of Time**
NINTENDO – N64
Pokémon Stadium es ahora el nuevo favorito de la Nintendo 64. ¡Pobre Link!



P 20




11 (6) **FIFA 2000**
EA SPORTS – PC, PS
España se fue de la Eurocopa demasiado pronto... Quizá por eso baja FIFA 2000.

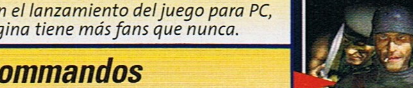


12 (10) **Resident Evil 2**
CAPCOM – PC, PS, N64, DC
Resident en casi todas las plataformas... ¡menos en GBC, porque se ha cancelado!

13 (15) **Age of Empires II**
MICROSOFT – PC
Están trabajando en la ampliación, pero el juego original se conserva bien sano.



14 (14) **Quake III: Arena**
ID SOFTWARE – PC
Eso de tirar cohetes a los amigos es algo que nunca pierde su atractivo.




15 (17) **Dino Crisis**
CAPCOM – PS, PC
Con el lanzamiento del juego para PC, Regina tiene más fans que nunca.

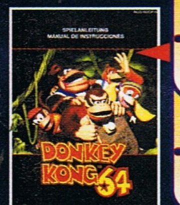


16 (16) **Commandos**
PYRO STUDIOS – PC
La estrategia bélica tiene un único rey, y además, español. ¡Viva Commandos!

17 (13) **Silent Hill**
KONAMI – PS
Harry se nos ha perdido en la niebla y su radio no funciona. ¡Qué mal rollo!




18 **Tekken 3**
NAMCO – PS
¡VUELVE! Los luchadores de PS vuelven a la lista, ¡y apean a los de DC de su puesto!



19 (7) **Donkey Kong 64**
RAREWARE – N64
Después del fuerte salto del mes pasado, al orangután le toca ahora caer al suelo.



20 (18) **Soul Calibur**
NAMCO – DC
Nada puede hacer Soul Calibur ante la vuelta de Tekken 3. ¡A ver el próximo mes!

DREAMCAST

1. **Soul Calibur** – NAMCO – Lucha 3D con espadas
2. **RE: Code Veronica** – CAPCOM – Horror zombi peliculero
3. **Crazy Taxi** – SEGA – Velocidad enloquecida
4. **ChuChu Rocket** – SEGA – Puzzle de competición
5. **Sonic Aventure** – SEGA – Jump&run supersónico

GAME BOY

1. **Pokémon** – GAME FREAKS – Rol y coleccionismo
2. **Zelda IV: Link's Awakening** – NINTENDO – Rol de acción fantástico
3. **Tomb Raider** – CORE – Aventura de exploración arqueológica
4. **Wario Land 3** – NINTENDO – Jump&run clásico
5. **Mario Golf** – NINTENDO – Simulador de golf



¡Juegos para una isla desierta

¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?

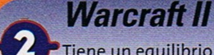
Charles Cecil

Presidente de Revolution Software y Productor Ejecutivo de *A sangre fría*.

Charles es un hombre de aspecto bonachón, de exquisitos modales y algo tímido. Tiene unas ideas muy claras sobre el estado de la industria, y no duda que, en el futuro, las películas y los videojuegos serán cada vez más parecidos. En *A sangre fría* ha puesto en práctica muchas de sus teorías al respecto.



1 **A sangre fría**
Es normal: como lo he hecho yo, ¡tiene todo lo que deseo en un juego!



2 **Warcraft II**
Tiene un equilibrio perfecto. ¿En red? No, yo suelo jugar en solitario.



3 **Metal Gear Solid**
Me da palo decirlo, ¡pero es que todavía no he encontrado tiempo para acabarlo!



4 **Silent Hill**
La historia no es tan buena como la de Resident Evil, pero la atmósfera es suprema.



5 **Galaxian**
En versión de Palm Pilot. Los movimientos, el sonido... ¡Qué recuerdos me trae!



Los más jugados en ScreenFun



1 **Diablo II**
ID SOFTWARE-PC
Desde que llegó a nuestras manos, jugamos un partidón día sí, día también. ¡Es una obsesión!

2 **Soldier of Fortune**
RAVEN–PC
Le hemos dado un descansito al Quake III... ¡Es que mola mucho esto de diseccionar a tiros al jefe!





3 **Dead or Alive 2**
NAMCO-DC
Y lo más divertido es poner los cuatro mandos y montarse la batalla por equipos de dos.



4 **Bust a Move 4**
TAITO-DC
Ya lo conocíamos en PC, pero con la excusa de probar el de DC, ¡nos hemos vuelto a viciar!

Los más esperados

¡Ya falta menos!



1. **Tekken Tag T. (PS2)**
2. **Final Fantasy IX (PS)**
3. **Space Channel 5 (DC)**



ScreenFun ¡SORTEO!

¿Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo en la clasificación? ¡Ayúdalo! Mándanos una postal votando a 5 juegos. ¡Sorteamos 5 entre los participantes! Asegúrate de decirnos también qué juego quieres, por si tu postal sale elegida en el sorteo. SCREENFUN, ref.: Éxitos 15, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Así puntuamos en SCREENFUN

Para que no te líes, aquí tienes un desglose de los contenidos de nuestras fichas de puntuación.

En SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo, para que encuentres lo que más se ajuste a tus preferencias. Es importante tener en cuenta que cada plataforma tiene su propio criterio: un juego en Game Boy puede tener unos gráficos de diez, pero esos mismos gráficos en una Nintendo 64 apenas merecerían un uno. Todos los juegos analizados en el *Banco de pruebas* están ya a la venta, o está previsto que salgan al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos las plataformas en las que analizamos el juego.:

PC:	MS-DOS y Windows	GBC:	Game Boy Color
PS:	Playstation	GB:	Game Boy
DC:	Dreamcast	N64:	Nintendo 64

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado por SCREENFUN.

El rectángulo naranja indica si está prevista o existe otra edición del juego en esta plataforma.

¿Español o inglés?

E significa que existe una versión con los textos en pantalla en español. La I significa que están en inglés.

Tipos de jugador

Principiante: prefieren las cosas sencillas. No les gusta pasar mucho tiempo aprendiendo a jugar.
Avanzado: el jugador medio.
Experto: les gusta la complejidad. Tienden a especializarse en uno o dos géneros de juego concretos.

El precio

El precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante, aunque a veces se pueden conseguir más baratos.

El fabricante

Una casa desarrolladora de prestigio puede dar ciertas garantías.

Multijugador

¿Cuántas personas pueden jugar a la vez?

Requisitos especiales

En el caso de PC, *'Mín.'* indica el equipamiento mínimo necesario, y *'Rec.'* se remite a las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple con estos requisitos, la diversión está en peligro. En el caso de PC, se indican los periféricos compatibles.

PC | PS* | N64 | DC | E/I

SCREENFUN
Aventura gráfica para todos.

6.470 pts. | Screen-Soft | 1-16 Jug.

Mín.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95.

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, original modo para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en un PC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10

Gráficos

¿Son bonitos o realistas? ¿Tienen un diseño original o divertido? ¿Cómo combinan los colores? ¿Hay errores de clipping o de redibujado? El apartado visual se juzga aquí.

Sonido

Puntuamos tanto la cantidad como la calidad de los temas musicales y los efectos sonoros, así como su uso inteligente. Si uno de estos elementos falla, la nota se resiente.

Jugabilidad

Este apartado juzga, sobre todo, la mecánica de juego, pero incluye también la facilidad de control, si la dificultad está bien ajustada, los extras y modos de juego… ¡Un montón de cosas!

Lo que nos gustó

Éstas son las características más atractivas y destacables del juego.



Lo que no nos gustó

Aquí comentamos los reproches más significativos que se le pueden hacer al juego, desde errores graves a pequeñas carencias.

El resumen

Breve y conciso: la impresión general que nos hemos llevado y lo que puedes esperar, sin entrar en detalles.

La nota final de SCREENFUN

Aunque la jugabilidad suele ser determinante para el juicio final, en algunos juegos hay otros aspectos a tener en cuenta que modifican la nota, que mencionamos en el resumen o en el texto principal.

SCREEENFUN CINE

Cuando puntuamos una película, en vez de gráficos, sonido, y jugabilidad, hablamos de:
Espectáculo: ¿tiene muchas escenas de acción?, ¿cientos de extras?, ¿vestuario de época?, ¿fenomenales efectos especiales? Normalmente, cuanto más dinero hayan gastado en la producción, mejor.
Emoción: ¿da miedo, hace reír o llorar? ¿Crea suspense? Si consigue provocar intensas emociones e implicar al espectador en lo que está viendo, obtendrá buena nota en este apartado.
Desarrollo: aquí juzgamos si la película mantiene un buen ritmo y cuenta la historia con maestría. ¡Para cinéfilos!

Los géneros

A veces, mirar el género del juego te puede dar una idea rápida de en qué consiste. Aquí tienes la nomenclatura:

Aventura

Pueden ser gráficas, como las típicas de pinchar con el ratón (El día del tentáculo, Monkey Island) *o de acción* (Tomb Raider, Metal Gear Solid). *Las del estilo* Resident Evil *son aventuras de horror.*

3D-shooter

En primera (Quake, Golden Eye) *o tercera persona* (Evolva, MDK, Messiah). *A los clásicos juegos matamarcianos los llamamos shoot'em up, y pueden ser en 2D* (Space Invaders, R-Type) *o 3D* (Starfox).

Lucha

En 3D (Soul Calibur, Tekken) *o 2D* (Street Fighter, Guilty Gear). *Incluye los beat'em up, donde peleas con muchos enemigos a la vez y avanzas pantallas* (Final Fight)

Deporte

Simuladores de fútbol (los FIFA), *Golf* (Mario Golf), *Baloncesto* (la serie NBA) *¡o incluso caza* (Deer Hunter) *o pesca* (Reel Fishing)!

Vuelo

Así llamamos tanto a los simuladores de vuelo de todo tipo: civil (Flight Simulator), *combate* (Ace Combat), *naves* (X-Wing) *o acrobáticos* (Pilotwings).

Velocidad

Los juegos de conducción o carreras. Pueden ser simuladores (Gran Turismo, Colin McRae Rally) *o tipo arcade* (Crash Team Racing, Crazy Taxi, Mario Kart).

Rol

Clásico (Final Fantasy, Might&Magic) *o de acción* (Zelda, Diablo). *Aquí llevas a uno o más personajes que dialogan, pelean y a veces van ganando nuevas habilidades.*

Jump & Run

En 2D (Rayman, Super Mario World) *y 3D* (Rayman 2, Sonic Adventure, Spyro). *Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia para resolver algunos puzzles.*

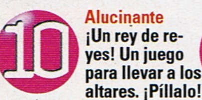
Estrategia

En tiempo real (Command & Conquer, Ageof Empires) *y por turnos* (Civilization, SM's Alpha Centaury). *También está la estrategia de construcción* (SimCity, Dungeon Keeper).

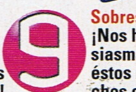
Misceláneo y puzzles

Misceláneos son juegos que no sabemos clasificar de forma exacta (Mario Party, Bomberman). *Los puzzles son todos los juegos estilo* Tetris *o* Puzzle Bobble.

Las notas de ScreenFun



Alucinante
¡Un rey de reyes! Un juego para llevar a los altares. ¡Píllalo!



Sobresaliente
¡Nos ha entusiasmado! De éstos no hay muchos cada mes.



Notable
¡Un gran juego! No te arrepentirás, esto es calidad de la buena.

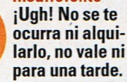


Muy bien
No está nada mal, pero podría haber sido mejor.



Bien
Está bien, pero no nos ha impresionado. Normalito.

5 **Aprobado**
Tiene serios defectos, sólo aprueba por los pelos.



Insuficiente
¡Ugh! No se te ocurra ni alquilarlo, no vale ni para una tarde.



Mal
¿Es broma o qué? ¡Jugar a esto es un auténtico castigo!



Muy mal
Es increíble que haya llegado a las tiendas. ¡Sinvergüenzas!



Basura
Nota reservada a juegos ofensivos, insultantes o de mal gusto.

BRAVO ¡Por ti!

Es tu revista

Nº 120 275 ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 290 ptas.
Cada 15 días en tu kiosco

50 regalos de Britney: ¡consigue el tuyo!

BRAVO ¡Por ti!

Ismael: su verdadera historia

+ Lo mejor de GRAN HERMANO

REGALO 15 TATUAJES

¡Qué ternura! Así es el nuevo amigo de Gato

ESPECIAL TESTS
¿Qué te llevarías a una isla desierta?
¿Eres una chica impulsiva?
¿Conoces bien al sexo opuesto?
¿Crees en el amor con MAYÚSCULAS?

4 POSTERS: DEVON, NICK, RAÚL, ISRAEL Y SILVIA

+ Quimi + BSB + Tom Cruise + Enrique + Sabrina

TV



Cine





Test

¿Qué te llevarías a una isla desierta?

Música



Regalos

y mucho más

Cada 15 días en tu kiosco

BRAVO ¡Por ti! es cosa tuya



Diablo II

Tres años después del primer 'Diablo', la segunda parte llega por fin a las tiendas. La espera ha sido larga y dolorosa... ¿pero ha valido la pena?

En *Diablo II* interpretas a un héroe de fantasía, al que manejas usando el ratón. Haces clic en los monstruos a los que quieres atacar y en los lugares a los que quieres ir. Recorres calabozos, ruinas abandonadas y cavernas en busca de monedas de oro y objetos mágicos para hacerte más poderoso. A medida que vas ganando experiencia, te encuentras con monstruos más fuertes, aunque las recompensas por matarlos también son mayores.

Los jugadores veteranos se habrán dado cuenta de que esta definición bien podría aplicarse a la primera parte de *Diablo*. Y es que *Diablo II* es exactamente eso: un clon de su antecesor que imita fielmente sus principios básicos de juego.

¿Qué tiene, pues, *Diablo II* para atraer a aquellos que ya jugaron hasta hartarse con la primera parte? La respuesta es: ¡de todo!

Lo primero que uno nota es el mimo que se ha puesto en su realización. La intuitiva interfaz (cualquiera puede sentarse y ponerse a jugar inmediatamente), la exacta representación gráfica del equipamiento del personaje, la sangre que salpica el suelo durante los combates, el sonido de las armas al golpear la carne... son cosas que individualmente no asombran, pero que, en conjunto, suponen una sensible mejora de la calidad de juego.

Entre sus proezas técnicas, se cuentan el haber reducido la frecuencia de los tiempos de carga (sólo se producen al cambiar de acto) y el no necesitar tarjeta aceleradora, algo inaudito pa-

Al pasar de nivel, un nigromante puede fortalecer a sus esqueletos o aumentar su número.

"¡Uau, que emocionante... Me siento como en una peli de Indiana Jones!"

El bárbaro se lanza al corazón de la batalla lanzando sus gritos de guerra.



"¡Uy, pero si son arañas! Con el asco que me dan... ¡Mátalas, mátalas!".

INFO

Battle.net

En Battle.net puedes jugar en los reinos de Blizzard, o bien en la modalidad Battlenet abierto (que en el menú figura como "abrir battle.net", en "otras opciones de multijugador"). La diferencia estriba en que en la modalidad abierta puedes usar tus personajes entrenados en el juego solitario, mientras que en los reinos sólo puedes usar personajes creados específicamente para su uso en Battle.net. Dichos personajes se guardan en los servidores de Blizzard para garantizar que ningún cracker los manipule para hacer trampas, y se clasifican en un ránking competitivo (ladder). Los personajes incondicionales (hardcore) tienen un ránking propio, y sólo pueden morir una vez. Sus nombres aparecen en rojo para los demás.

Las partidas en red son similares a las solitarias, pero los monstruos se hacen más poderosos con cada jugador que se incorpore a la partida.

Los cinco héroes de Diablo II



1.-Amazona: mujer entrenada para la guerra.

2.-Nigromante: investigador del Ciclo del Ser.

3.-Paladín: soldado de la fe bendecido por sus dioses.

4.-Hechicera: maestra del fuego, el rayo y el hielo.

5.-Bárbaro: aullante guerrero del norte.

Hay muchas variedades de esqueleto, como el retornado o el arquero óseo.

Son tan poderosos como para acabar con todos los demonios del infierno.

1. Amazona: La más equilibrada. Es excelente en el combate a larga distancia gracias a sus técnicas de jabalina y arco, aunque también puede aprender buenas técnicas para el cuerpo a cuerpo.

2. Nigromante: Invoca esqueletos animados y golems para que combatan por él. Maldice a sus enemigos para debilitarlos y tiene un buen repertorio de conjuros de ataque y defensa relacionados con los muertos.

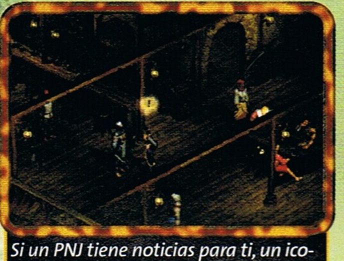
3. Paladín: Sus auras le protegen a él y a sus acompañantes, o dañan a sus enemigos. Completa su arsenal con técnicas de combate especiales y mágicas.

4. Hechicera: Es la más débil en el combate cuerpo a cuerpo, pero sus conjuros de destrucción masiva compensan esta carencia.

5. Bárbaro: Puede usar un arma en cada mano. Aprende técnicas de combate, habilidades pasivas y gritos de guerra.

Los esqueletos y el golem invocados por el nigromante se aprestan a trabar combate con los enemigos, mientras él los fustiga con una lluvia de flechas.

Puedes viajar entre los actos utilizando los portales de teletrasporte.



Si un PNJ tiene noticias para ti, un icono luminoso aparece sobre su cabeza.



¡Caray con el guardián! ¿No podían poner un perro, como todo el mundo?



"¡Témeme!", dice la venenosa Andariel. ¡Harías bien en seguir su consejo!

ra los tiempos que corren. Pese a ello, el apartado visual es verdaderamente fantástico: el número de monstruos simultáneos en pantalla es enorme (sin que se produzca ni un atisbo de ralentización), y el interior de las mazmorras y las construcciones arquitectónicas asombran por su nivel de detalle. De los cuatro actos en que se divide el juego, el primero es el más feote: ¡luego las cosas no paran de mejorar! De todos modos, es verdad que con una tarjeta aceleradora se disfrutan de algunas mejoras, como transparencias e iluminaciones, efectos atmosféricos, etc...

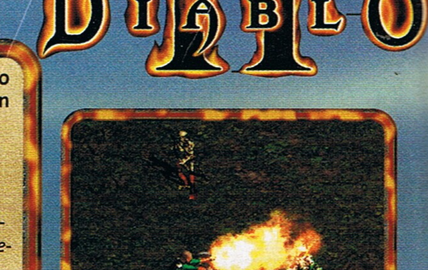
Pero si las únicas mejoras fuesen en técnica de programación, la decepción habría sido enorme. *Diablo II* prometía sustanciosos refinamientos en los procesos de juego, y ha cumplido de sobra las altas expectativas que había levantado. De las novedades en jugabilidad (ver tabla de la página siguiente), la más importante es el nuevo sistema de evolución del personaje, que te da control total sobre él. **Al pasar de nivel ya no sólo tienes que meditar mucho los atributos numéricos que vas a aumentar, sino también las técnicas que vas a aprender o potenciar.** ¡Cada tipo de personaje tiene treinta técnicas específicas de su profesión! Entre eso y la generación aleatoria de dungeons, monstruos y objetos mágicos, *Diablo II* es uno de esos juegos que se quedan en tu disco duro durante mucho, mucho tiempo.



¡Diablo se ha liberado! Tras derrotar a Andariel, tendrás que buscar a sus hermanos, Baal y Mefisto.

Si eres de los que se viciaron con el juego en red de la primera parte, te gustará saber que ahora pueden participar hasta ocho personas a la vez, las cuales pueden ir por libre, aliarse para cumplir las búsquedas o pelear entre sí (aunque sólo si son de nivel nueve o superior). ¡Y en *Battle.net* hay una competición mundial para determinar quienes son los mejores saqueadores de dungeons!

Hemos buscado a conciencia defectos a este juego, pero esta vez nos lo han puesto muy difícil. Los tres años de desarrollo por los que ha pasado, han sido invertidos bien, e incluso el proceso de instalación es un modelo de sencillez y buen hacer. Sólo se nos ocurren dos cosas: una es que el producto final se distribuye con unos pocos bugs (errores de



Pulsando la tecla ALT, puedes ver fácilmente los objetos tirados alrededor.

programación). No es algo grave, porque basta con conectarse a *Battle.net* para que se descargue e instale automáticamente un parche que los soluciona. ¡Y ni siquiera hay que reiniciar luego el ordenador! El otro fallo es la interpretación de los actores de doblaje, que puede ser decididamente inspirada o lamentablemente artificial: según les dé. ¡A veces se nota demasiado que están leyendo un texto!

Pocos juegos se han merecido un diez con tanta justicia como éste. Larguísimo, muy rejugable y extremadamente adictivo... ¡es la cacería de monstruos definitiva!

¿Qué hay de nuevo?

Si eras un fan de la primera parte de *Diablo*, seguro que estarás deseando jugar a la segunda. Para que vayas abriendo boca, aquí tienes una lista con los cambios más evidentes que encontrarás en el juego solitario.

- *Árbol de habilidades: sustituye a los libros de conjuros. Desaparecen también los bastones con cargas y los pergaminos de hechizos.*
- *Cuatro actos en entornos diferentes, con seis búsquedas fijas cada uno.*
- *Exploración al aire libre, con monstruos errantes, campamentos de monstruos y calabozos opcionales.*
- *Personajes y monstruos corren.*
- *Alijo donde guardar tus pertenencias y tu oro. El oro no ocupa espacio.*
- *Puntos de teletransporte para facilitar los desplazamientos por el exterior.*
- *Equipable: cinturón, botas y guantes.*
- *Sistema de combate automático: pincha en el objetivo, déjalo pulsado, y el personaje persigue sólo al enemigo.*
- *Pociones y armas arrojadizas. Los arcos necesitan munición.*
- *Contratación de mercenarios.*
- *Añade a los objetos mágicos y únicos: raros, fragmentados y engarzados.*
- *Añade a los monstruos estándar y únicos: campeones y esbirros.*
- *Capacidad del cinturón de acceso rápido (donde se llevan las pociones): depende del cinturón equipado.*
- *Objetos rotos se pueden reparar.*
- *Habilidades pasivas, siempre activas.*
- *Las pociones, salvo la de rejuvenecimiento, actúan lentamente.*
- *El maná se regenera. Si un PNJ te cura la salud, restaura también el maná.*
- *Sólo salvas la partida al salir. Si te matan, pierdes algo de oro y tienes que ir a recuperar tus pertenencias.*
- *Nuevas resistencias: se suprime la de magia, se añade la de frío (que ralentiza) y veneno (que es progresivo).*
- *Los pozos y algunos altares con efectos especiales son reutilizables.*
- *Equipamiento de objetos mágicos: también se limita por experiencia.*

La hechicera confía en la magia elemental para defenderse y atacar...



...¡pero tampoco le hace ascos a una buena espada encantada!



Los nidos de cuervos escupen monstruos continuamente, hasta que los destruyes. ¡Como en el Gauntlet!

PC	PS	N64	DC	E

Diablo II
Rol de acción para principiantes y avanzados.

6.990 pts.	Blizzard/Havas Int.	1-8 (red)

Min: Pentium 233. 32 RAM. 640 HD
Rec: 64 RAM. 900 HD (necesario para multijugador). Aceleración 3D opcional.

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Jugabilidad** 10

Súper adictivo y súper rejugable. voces y textos en español. Asequible para todos.

Resolución máxima 640X480. Parche distribuido por Internet.

¿Esperabas mucho? No te decepcionará. ¡Dile adiós a tu vida social y hola a *Diablo II*! 10

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

UN ESTRENO POR TODO LO ALTO

Havas Interactive se montó un fiestorro satánico para celebrar la salida a la venta de *Diablo II*. Lo mejor, los ordenadores conectados en red para probar el juego de primera mano. ¡Qué emoción!



El padre Apeles se pasó por allí para advertir de los peligros del Diablo. Muy apropiado...



El bárbaro y la hechicera se montaron un show erótico-festivo de lo más sugerente.



¡Barra libre de Diablo II*! Superadas las primeras vergüenzas, la gente empezó a probar el juego.*

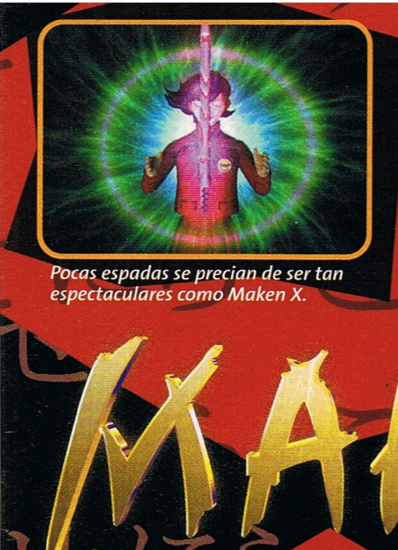


Dani (izq.) quiso salir a la calle con la armadura del paladín. ¡Lástima que el segurata se lo impidiera!

Las armaduras pesadas exigen un intenso desarrollo de la fuerza. La Amazona suele preferir entrenar la destreza, con lo que se ve obligada a llevar armaduras más ligeras.



Una arpía corrupta y sus secuaces intentan acabar con la hechicera.



Pocas espadas se precian de ser tan espectaculares como Maken X.



Estos mariposones van directos a la tela de araña tejida por tu espada.

MAKEN X



Ese demonio parece completamente atontado por tus encantos.

¡Vaya, será la última vez que le digamos que Lara Croft tiene mejor tipo que ella!



Este punto de mira te informa de la cantidad de energía que le resta para morder el polvo. ¡Tu porra eléctrica pide a gritos que no tardes mucho!

Stormbringer, Excalibur, Tizona... y ahora, ¡Maken X! Empúñala ¡aunque tengas que perder tu alma!



¡Bombas fuera! ¿Qué haría sin ti, Maken?

Vaya modelitos que gastan estos demonios, ¡si parecen drag queens!



Vega busca nuevas emociones. Ha cambiado de juego sólo por ti.

Tus enemigos se caracterizan por la hospitalidad que despliegan cuando te ven acercarte con tu poderosa espada.

Maken X es un 3D shooter en primera persona que te introduce en una historia sobre demonios con ansias de poder y conquista. Su objetivo: la Tierra. ¡Afortunadamente, ahí estás tú!, con tu diabólica espada, dispuesta a arremeter contra todo bicho viviente que te impida avanzar en tu misión.

A primera vista, el juego no es un dechado de originalidad. Parece el típico juego a lo *Quake, Doom o Half Life.* Sin embargo, ahora empuñas una espada con el poder de absorber la mente de tus enemigos. **De esta manera, entre los distintos niveles podrás manejar a otros personajes, cada uno con sus propios atributos y habilidades:** una inocente estudiante, un demonio que arroja afiladas cuchillas por su lengua, un soldado con una porra eléctrica...

El sistema de juego tiene algunos aciertos: aparte de poder poseer enemigos, puedes bloquear algunos de sus ataques y hacer lock-on en un objetivo (como en *Zelda 64*, pero en primera persona) lo que te facilita el combate, al enfrentarte en todo momento cara a cara contra él, aunque se desplace a tu alrededor. Además, el lock-on te informa gráficamente de su nivel de energía.

La intro y las escenas de animación intermedias adolecen de falta de expresividad y movimiento, lo que puede hacer pensar que no se han aprovechado las tremendas posibilidades de la DC. Pero una vez te lanzas a jugar, los gráficos aparecen nítidos y fluidos. Tus enemigos son originales, y sus ataques, variados. El desplazamiento por los escenarios es rápido, y el control responde bien a las órdenes del pad.

Aunque la historia se complica según se desarrolla el juego, a la hora de la verdad éste se limita a recorridos lineales, donde te bates en desafíos de esgrima con los extraños enemigos que acechan en los escenarios, mientras buscas el socorrido botiquín que te restaure la, habitualmente, mermada energía.

Maken X no pretende más diversión que la de eliminar enemigos a diestro y siniestro. ¡En garde!



PC | PS | N64 | **DC** | E

Maken X

Shooter en primera persona para avanzados.

8.990 pts. | Atlus | 1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

Manejo de distintos personajes. Ataques más fáciles gracias al lock-on.

Sistema de juego lineal. Escenas intermedias sólo aceptables.

El énfasis en los combates cuerpo a cuerpo aporta nuevos aires a este género.

7

Texto: Miguel Carmona

VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

Un popular juego de rol llega ahora al PC, y cuenta una historia de amor imposible.



A menudo hay que colocar manualmente la cámara para obtener los enfoques más convenientes.





Al ganar experiencia, cada personaje mejora sus atributos, que se distribuyen como en Diablo.

Sangre: roja, densa... ¡y nutritiva! Es el más preciado elixir en el tenebroso mundo de *Vampire: the Masquerade-Redemption* es el primer título de PC basado en ese popular universo de rol.

El jugador vive la trágica historia de Christof, un cruzado que lucha en nombre de la fe. Las circunstancias hacen que reciba el abrazo del clan Brujah, convirtiéndose en vampiro inmortal. Sólo el amor imposible que sentía por una joven monja hace que recuerde su perdida humanidad.

Visualmente, *Vampire* es una maravilla. La recreación histórica de Praga y Viena durante la Edad Media, así como el actual Londres y Nueva York, pone los pelos de punta. **Los fabulosos gráficos y la música de suspense colaboran para que la ambientación sea excepcional,** aunque no hay que quitar mérito a la emotiva e interesante historia.

Sin embargo, el desarrollo del juego es demasiado lineal y predecible. La mayor parte del tiempo te la pasas combatiendo en misiones impuestas, y



Tu equipo no sólo se enfrenta a otros vampiros, sino también a otros tipos de criaturas de la oscuridad. Demonios necrófagos, cocodrilos gigantes y algún que otro hombre-lobo tratan de inducirte al temido estado de sopor.

Un vampiro debe alimentarse con mesura, no matar a su victima y evitar ser descubierto, tal y como manda la tradición de la Mascarada. Si un vampiro sucumbe a sus impulsos, la bestia que habita en su interior se apodera de él.

INFO

El juego de rol de mesa

Fue creado por White Wolf, y es uno de los juegos de rol modernos más populares. Su sistema de juego ha sido aprovechado para otros títulos de la casa, como Werewolf y Mage. Aunque es un buen sistema, el auténtico secreto de su éxito es el evocador y fascinante mundo de oscuridad que describe, con hombres lobo, vampiros y otras criaturas malignas camufladas en la sociedad humana. Más tarde se hizo una segunda versión del mismo juego, ambientada en la época medieval.

El juego de cartas

Fue creado por Wizards of the Coast, la misma casa responsable de Magic: the Gathering y el juego de cartas de Pokémon. Originalmente se llamaba Jihad. Los jugadores son vampiros antediluvianos que usan su sangre para controlar a vampiros menores. Si un jugador se queda sin sangre, pierde.





Como en todo juego de rol, estés en la época medieval o actual, puedes adquirir equipo nuevo en las tiendas.



El encuentro con los señores vampiro no suele ser demasiado cordial. ¡Mucho cuidado con los Ancianos!



Durante sus paseos nocturnos, si tus héroes miran a su alrededor cuando están en Nueva York...



... podrán disfrutar de esta bella imagen de la ciudad en primera persona, llena de detalles.

CLANES VAMPÍRICOS

Tu personaje pertenece al Clan Brujah, pero hay otros muchos clanes vampíricos en el mundo de la oscuridad. No te las verás con todos, pero sí con...



Giovannis

Diabolizaron a su progenitor y rehicieron el clan a su gusto,de manera que ahora son despreciados por la sociedad vampírica.

Nosferatus

El abrazo los deforma, revelando su horrenda naturaleza. Se han hecho expertos en la ofuscación, y viven en cloacas, catacumbas y similares.





Setitas

Originarios de Egipto, adoran y sirven al dios Set. Actúan en la oscuridad y la depravación les acompaña dondequiera que van. Se jactan de no tener aliados.

Tremeres

Idean y practican brujerías basadas en lo sanguinolento, como el temido caldero de sangre. Estos hechiceros vampíricos tienen una estructura política basada en la consecución de poder.



la ocasional toma de decisiones rara vez tiene importancia real. Los fans del juego de rol de mesa se pueden sentir un poco decepcionados, ya que querrán mayor libertad de movimientos.

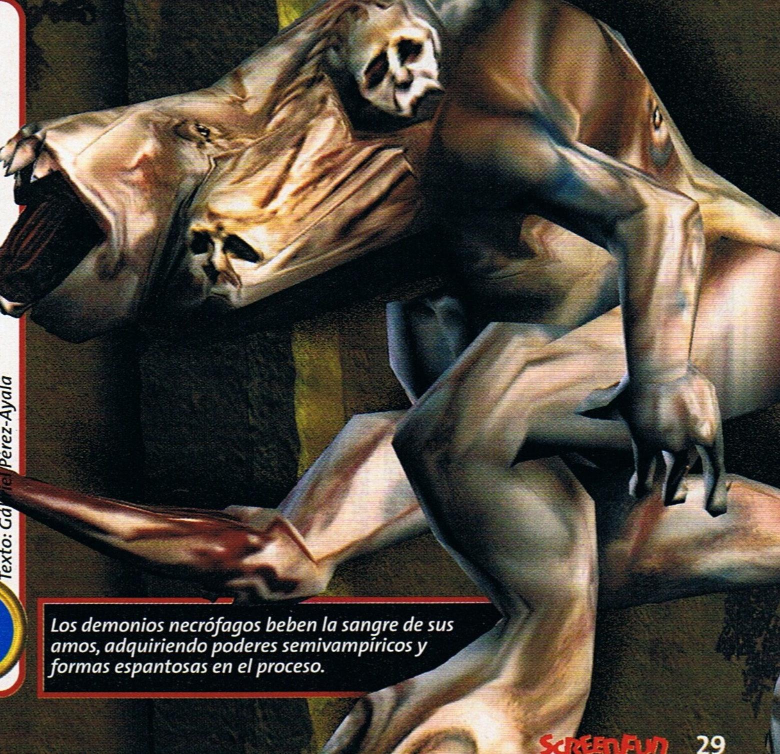
Donde sí que estarán satisfechos es en la recreación del universo vampírico. Los clanes son fácilmente reconocibles, y tienen sus disciplinas correspondientes. Dichas disciplinas funcionan como conjuros mágicos, pero en vez de maná, utilizan sangre. Un vampiro debe reponer regularmente sus reservas de sangre, ya sea bebiéndola de una rata (¡ugh!) o de un humano incauto. Desde luego, ¡es más original que usar una poción de maná!

El inventario, el sistema de evolución del personaje y los combates recuerdan a *Diablo*. La diferencia está en que llevas a un grupo de hasta cuatro individuos. El problema es que el juego sólo permite controlar a uno de ellos a la vez, y eso es motivo de frustración: muchos enfrentamientos exigen que se trabaje en equipo y que se utilicen las disciplinas apropiadas, algo que los personajes controlados por la máquina no son capaces de hacer bien. No poder salvar la partida donde se desee también es frustrante, pero han prometido solucionarlo con un parche.

El modo multiplayer pone a un jugador en el papel de narrador, que dirige el juego. Es una propuesta innovadora, pero exige paciencia y dedicación. Tal vez en un futuro próximo saquen nuevas herramientas que faciliten y potencien esta labor tan interesante, ¡puede ser una revolución en los juegos online!



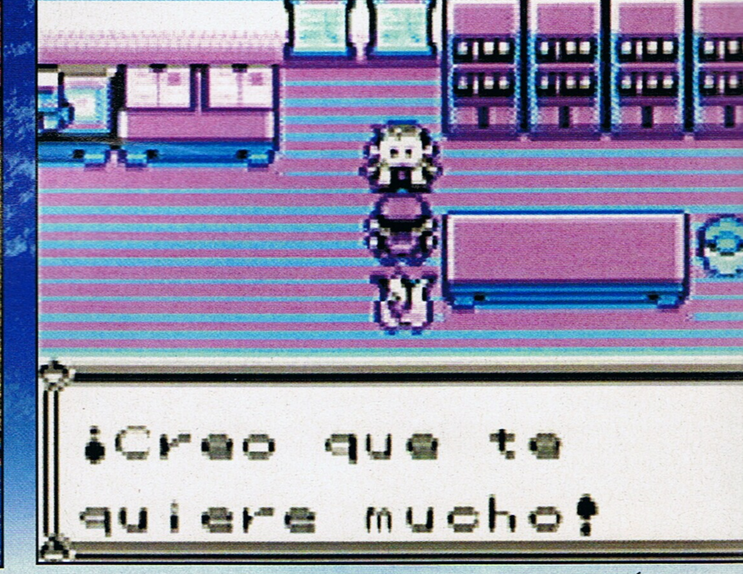
Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Los demonios necrófagos beben la sangre de sus amos, adquiriendo poderes semivampíricos y formas espantosas en el proceso.



No hay cambios significativos en la edición amarilla. El desarrollo del juego y la historia son idénticos a los de la edición azul y la roja. ¡A ver cuando llega la oro/plata!



"¿Usted cre? No sé, profesor... A mí me da la impresión de que me odia. Últimamente va a los combates con mucha desgana. Estoy pensando en meterlo en el PC".

Al grito de: "¡Ahora Pikachu y tú!", Nintendo se lanza a captar nuevos jugadores para la causa.

Pokémon™* Ed. Amarilla

La tercera edición del célebre *Pokémon* no añade nuevos pokémon a los 150 iniciales. Y la aventura de rol es prácticamente la misma que la de las ediciones *Roja* y *Azul*. La diferencia principal es que ¡Pikachu es el gran protagonista!

Desde el principio del juego, Pikachu te sigue a todas partes. Cuando quieras, puedes mirar cómo le va, y entonces oirás un sonoro "¡Pikachu!" o "¡Pika!". Si Pikachu se desmaya en combate, también le oirás quejarse.

Las diferencias con la *Edición Roja/Azul* comienzan con el emplazamiento de algunos pokémon. A Ekans y a Koffings, por ejemplo, no los encontrarás en estado salvaje. Sin embargo, para obtener a los pokémon básicos de las otras ediciones (Bulbasaur, Charmander, Squirtle) no te hace falta el cable link. A Charmander, por ejemplo, te lo dan en la casa de Bill.

Otra diferencia menor, que sólo notarán los entrenadores consolidados, es que los jefes de los gimnasios tienen equipos de pokémon diferentes.

Echando un vistazo en el Pokédex te das cuenta de que las imágenes de los pokémon son ligeramente distintas, y que sus textos explicativos son nuevos en la mayoría de los casos. La *Edición Amarilla* tiene un bonus extra al unirse con otro cartucho amarillo con cable link. Además del conocido modo de lucha uno contra uno, tienes la opción de pelear en el *Coliseo 2*, que sigue las reglas de *Pokémon Stadium* de Nintendo 64: Pika Copa (nivel 15 a 20), Poké Copa (nivel 50 a 55) y Mini Copa (nivel 25 a 30: sólo se aceptan pokémon de reducido tamaño).

Más novedades de la *Edición Amarilla:* los gráficos en la Game Boy Color son ahora un poco más coloridos (pero el cartucho sigue siendo compatible con la Game Boy en blanco y negro). Si tienes una Game Boy Printer, puedes imprimir las entradas del Pokédex (échale un vistazo a la caja de Info de la página siguiente).

¡Pikachu es tan pequeño que cabe en la palma de la mano!

"Buenas. Pikachu y yo hemos venido a patearle el trasero al líder del gimnasio".

Edición amarilla: los cambios más importantes

- *Pikachu es tu primer pokémon.*
- *Pikachu aprende nuevos ataques.*
- *Tu rival, Gary, empieza con Eevee.*
- *El Team Rocket aparece.*
- *Los jefes de gimnasio han cambiado la composición de sus equipos.*
- *Algunos pokémon aparecen en otros lugares.*
- *Puedes encontrar a Charmander, Bulbasaur y Squirtle en el juego.*
- *Los gráficos en Game Boy Color son más coloridos.*
- *Las entradas del Pokédex se han modificado.*
- *Se puede usar la Game Boy Printer.*
- *Opción de lucha en el estadio (hasta dos cartuchos amarillos).*
- *Hay voces ("¡Pika!").*
- *Nueva intro, con Pikachu de protagonista.*

Lo que debes tener clarísimo es que sólo te llamará la atención este *Pokémon Edición Amarilla* en el caso de no poseer ninguna de las dos ediciones anteriores. Es un excelente regalo para algún amigo o hermano con potencial de convertirse en un buen entrenador, pero si lo que buscas son nuevas aventuras en el mundo pokémon (¡y nuevos pokémon para capturar!), tendrás que esperar a las ediciones *Oro/Plata*.

Por el contrario, si no tienes la *Edición Roja/Azul*, ésta es la que debes comprarte, porque es la mejor de las tres. Si además eres fan de Pikachu y del Team Rocket, ¡mucho mejor!

PC | PS | N64 | **GB** | E

Pokémon Ed. Amarilla

Juego de rol para todos

5.490 ptas. | Game Freak/Nintendo | 1-2 jug.

- Vibración, tarjeta de memoria.

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Jugabilidad** 10

Pikachu aparece enseguida. Usa la Game Boy Printer. Voz, Team Rocket.

No hay suficientes cambios para justificar su compra si ya tienes la *Roja/Azul*.

Poca novedad, pero es la mejor de las tres ediciones. ¡Es ideal para iniciarse en *Pokémon*! 9

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

"¡Pika!". Si llevas a tu Pikachu de la edición amarilla a Pokémon Stadium de Nintendo 64 con el Transfer Pak, conservará su capacidad de hablar.

Pikachu corre hacia la pantalla, como si fuese a salir por ella de un salto.

"¿Que lo sientes? Como te azuce a Pikachu sí que lo vas a sentir..."

Cuando cruzas las zonas de hierba, te puedes encontrar pokémon salvajes.



Apenas ha comenzado la aventura y ya apareció un Pidgey salvaje. ¡Igualito que en la serie de televisión! Menos mal que Pikachu te obedece desde el principio.

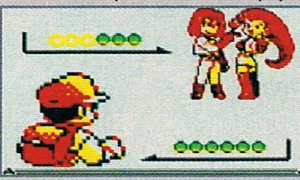
INFO

¿Buscáis problemas?

Incluso los pokémon reconocen el famoso lema del Team Rocket. Desde la pantalla del televisor llegan ahora a la GB gracias a la *Edición Amarilla*. Valiéndose de Ekans, Koffings y Meowth, este malvado dúo se interpone varias veces en tu camino: por ejemplo, en la salida del Mt. Moon. La pena es que se limiten a luchar como todos los demás entrenadores rivales que encuentras, sin una mayor intervención en el argumento del juego. ¡A ver cuándo hacen un juego para ellos solos!



Como en la serie de TV, el Team Rocket tiene sólo tres pokémon en su equipo.



Opción Game Boy Printer en 'Pokémon Edición Amarilla'

Si tienes la impresora de la Game-Boy, podrás imprimir las entradas de Pokédex de la *Edición Amarilla*. Algo especialmente práctico: los listados con el contenido de las cajas también se pueden plasmar en papel termosensible. Los entrenadores expertos que consigan muchos pokémon sabrán apreciar esta opción.

Si tienes el *Pokémon Stadium*, también podrás pasar tus criaturas sin problemas de la edición amarilla al módulo de la Nintendo 64 mediante el Transfer-Pak (se vende con el *Pokémon Stadium*), o jugar en la tele.



Los buenos entrenadores podrán imprimir su merecido Pokédiploma.

Electricidad amarilla

Pikachu no se separará de tu lado en todo el juego, a no ser que caiga inconsciente o que lo encierres en una caja. Si miras a Pikachu y pulsas el botón Ⓐ, aparecerá su cara en el centro de la pantalla, mostrándote cómo se siente en ese momento. Al principio no se le ve muy entusiasmado que digamos, pero mediante el entrenamiento y un buen cuidado, la cosa cambiará. Para los entrenadores que lo mantengan feliz, hay un pequeño bonus sorpresa.



Algo debes estar haciendo mal, porque Pikachu te mira con malos ojos.



FUR FIGHTERS

Los Fur Fighters son unos adorables animalillos, hasta que se meten con su familia. Entonces demuestran de lo que son capaces...

Los Fur Fighters son el mejor equipo de animales que hayas visto nunca: el canguro Bungalow, el pingüino Rico, el oso Changa, el perro Roofus, la linda gatita Juliette y el dragón Tweak. Cada uno tiene una habilidad especial: Bungalow da saltos enormes, Rico bucea y Roofus puede excavar la tierra, por ejemplo. Pero, ¿cuál es el problema de los Fur Fighters? el General Viggo, (sí, como lo oyes), un enorme gato blanco odioso y demoníaco que quiere dominar el mundo. Cuenta para sus terribles planes con una legión de osos y, para neutralizar a nuestros amiguitos, ha decidido secuestrar a sus familias. Pero, ¡con la familia no se juega! Así pues, los Fur Fighters se han puesto en pie de guerra y van a buscar a sus bebés. Al inicio del juego, deberás elegir a uno de los seis personajes: pero no des mucha importancia a esta primera elección, porque a lo largo del juego irás encontrando teletransportadores que te permitirán meterte en la piel de otro Fur Fighter. Esta posibilidad hará posible que selecciones en cada momento, aqué cuya habilidad te sea más útil a la vez que podrás rescatar al animalillo que te encuentres. Cada bebé Fur Fighter sólo puede ser rescatado por

JULIETTE
Cuando quiere, Juliette saca sus afiladas garras y consigue trepar por cualquier muro. ¡Qué linda gatita!

Los diseñadores dudaron si meterlo, pero al final se animaron. ¡Y menos mal! Porque el modo de cuatro jugadores es sin duda ¡de lo más emocionante!

En tu aventura, irás recogiendo diferentes armas que se instalarán en tu barra de abajo y podrás intercambiar.

Corre a recuperar a tu bebé: estaba solita y desamparada. ¡Hasta que te vio!

¡Sin escrúpulos! El malvado General Viggo amenazará a tus hijos para salirse con la suya.

TWEAK
Tweak no tiene ni un año de edad. Pese a su juventud, deberá rescatar a sus hermanitos.

CHANGS
¡Desempuña forastero! A ver si superas esto.

¿Qué narices será esto? Bungalow está capacitado para dar enormes saltos: ¡ni que fuera un canguro!

El juego tiene un montón de escenas intermedias que entrelazan la acción y que se caracterizan por el tono de...

INFO

Peluches en la red

La web de los Fur Fighters (www.acclaim.com/games/fur-fighters) incluye, entre sus enlaces, algo que te flipará: ¡cuatro juegos! Se trata de dos shooters, Chicago shoot-em-up *y* Hong Kong Caper, *en los que deberás desplazar tu ratón por escenarios de las ciudades mencionadas y disparar a los osos de Viggo. Los otros dos son:* Adventures Down Under, *un laberinto donde Chang busca diamantes de oro, y* Tweak Spar, *en el que te enfrentarás a osos pilotos. ¡Todo un detallazo de Acclaim!*





Los escenarios están llenos de detalles originales: metros pintados, pósters, máquinas de refrescos...

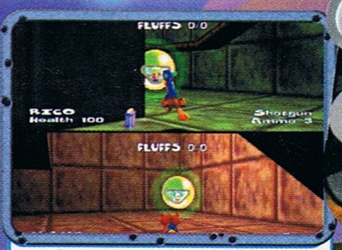


RICO
Este enorme pingüino proviene de Argentina. Su habilidad de bucear te será fundamental.

¡El enemigo final! El demoniaco General Viggo va siempre acompañado de su rastrera mascota Fifi. Después de pasar todos los niveles, ¡te las verás con él!



En el modo de dos jugadores, entrarás en un fluffmatch a tiro limpio en seis escenarios distintos, en el que...



...también podrás cambiar de personaje aprovechando las habilidades de cada uno.



...sarcasmo que rodea en general todo el juego. ¡Fíjate en la expresión de tus héroes!



BUNGALOW
Este alegre canguro de 5 años salta como si fuera un muelle.



ROOFUS
Nació hace nueve años en Glasgow y su habilidad especial es excavar la tierra ¿Dónde están mis huesos?

su progenitor o familiar. Y no cuentes con que tu camino sea un lecho de rositas: te acechan enemigos por todas partes que no tienen un pelo de tontos; también debes resolver puzzles que te permitan avanzar en el juego, activar interruptores, adelantar relojes, encontrar nuevas armas...

***Fur Fighters* está planteado como un tradicional 3D shooter, pero con un diseño tremendamente atractivo, tanto en los personajes como en los niveles** (montarás en el metro, subirás a dos enormes torres gemelas, vagabundearás por parques...) y en la propia historia.

Los gráficos están bastante bien, con una estética entre cómica y de dibujos animados que le quita todo el rollo macabro tan habitual en otros shooter: incluso aunque veas salir a tus enemigos hechos pedazos.

El apartado musical es bastante destacable. Algunas de las melodías que escucharás te gustarán mucho, aunque es en la jugabilidad donde tiene, sin duda, su mayor acierto. Otro de los puntos a destacar, es su modo de varios jugadores: un deatmatch, bautizado como *fluffmatch*, en el que pueden participar hasta cuatro jugadores en seis escenarios chulísimos. También podrás cambiar de personaje y habilidad, según quieras sorprender a tu enemigo.

En definitiva, *Fur Fighters* es un estupendo 3D shooter que figura como perfecto candidato para abrirse hueco entre los mejores juegos de Dreamcast. ¡Guía al equipo A de los animales!



PC | PS | N64 | **DC** | E

Fur Fighters
3D Shooter tipo dibujos animados para todos.

8.490 pts.	Acclaim	1-4 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

☺ Diseño de personajes y niveles, alta jugabilidad, modo multi-jugador.
☹ El control puede resultar algo complejo, sobre todo al principio.

3D shooter con una cómica estética de dibujos animados y una alta jugabilidad. **9**

Texto: Elena Castellanos

DEAD OR

¿Quién es el guapo Ein? ¿El hermano de Kasumi? ¿Tal vez el novio de Ayane? Su figura está rodeada por el misterio...

Hayane es una colegiala que aprendió kung fu para seguir a Jann Lee.

"¡Tú mataste a mi madre!". ¿Cómo, cuándo, por qué...? ¡No lo explican!

Voluptuosas mujeres de anatomía imposible y macizos tiarrones de turgente musculatura miden sus fuerzas en la Dreamcast.

¿Sólo doce personajes? No está mal, pero sabe a poco. ¡Debería haber más!

Dead or Alive 2 es un juego de lucha que cautiva desde la primera pelea. Los novatos pueden empezar a jugar simplemente aporreando botones, pero el sistema de combate no despliega toda su belleza hasta que no cae en manos de un jugador experimentado. Si estás acostumbrado a jugar a *Soul Calibur* sin preocuparte de estudiar los movimientos especiales y no quieres saber nada de los modos de entrenamiento, *Dead or Alive 2* no tardará en aburrirte (¡aunque un par de tardes de diversión machacando botones las tienes garantizadas!). Por el contrario, si eres de los que disfrutan memorizando hasta el último combo especial de cada personaje y estudiando todos los entresijos de las reglas, ¡has llegado al paraíso de la lucha! El control es preciso como un reloj suizo, y premia los reflejos rápidos y las reacciones instintivas.

Lo más característico de los combates en *Dead or Alive 2* es la maniobra de contraataque. Consiste en interceptar el golpe del enemigo, anularlo y devolverle un devastador combo automático. La maniobra es sencilla de realizar, pero tienes que hacerla justo a tiempo y adivinar si el ataque va a ir a alta, media o baja altura. No es fácil, pero a veces te sale de chiripa y te salva de la derrota en una situación desesperada. Lo bonito es que puedes pillar fácilmente al típico pesado que siempre hace el mismo combo una y otra vez, y castigarle como merece. Algunos jugadores tratan de abusar del contraataque, renunciando a tomar la iniciativa. En esos casos, basta con hacerles un agarre (que no se puede contraatacar) para neutralizar su rastrera táctica. **Es un sistema de combate equilibrado y emocionante, pero exige un poco de práctica para sacarle partido. ¡Lo de lanzar golpes sin ton ni son funciona sólo contra los novatos!**

Antes de que saliese *Soul Calibur*, la calidad del sistema de combate lo era todo a la hora de valorar a un juego de lucha. Sin embargo, los tiempos han cambiado, y ahora se pide más: personajes secretos para descubrir, minijuegos o galerías de imágenes que recompensen los éxitos del jugador. Títulos como *Marvel vs Capcom 2*, *Techromancer* o *Jojo's Bizarre Adventure* se saben bien esa lección. En *Dead or Alive 2*, lo único que hay son vestidos extra (cada personaje empieza con dos, y algunos llegan a tener hasta seis). Con un reparto de sólo doce personajes seleccionables y un jefe final, la verdad es que no se puede decir que tenga una oferta muy abundante, que digamos.

En cuanto a los modos de juego, solo destaca el modo tag (de relevos en mitad del combate, con hasta cuatro jugadores), que es muy divertido. La pena es que se tenga que jugar siempre en el mismo escenario. *Survival*, *Time Attack* y *Team* no son nada especial, y la trama del modo historia no tiene ni pies ni cabeza, aunque al menos salen algunas escenitas de vídeo majas.

Queda la cuestión de los gráficos y el sonido. Los efectos sonoros son buenos, con claras y molonas voces en japonés. La música tiene un estilo rockero que no gustará a todo el mundo. Los gráficos... ¡alucinantes! Están a la altura del mismísimo *Soul Calibur*, y los escenarios interactivos (con hasta tres pisos de altura) son incluso mejores. ¡Un verdadero festín para los ojos!


PC | PS2 | N64 | DC | I

Dead or Alive 2
Lucha y silicona en 3D para todos.

8.990 pts.	Tecmo/Acclaim	1-4 jug.

- Tarjeta de memoria, TV 60Hz.

Gráficos 10 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Modo tag. Sistema de contraataque original. Escenarios interactivos multinivel.

Historias crípticas. Le faltan bonus extras. Pocos personajes.

Es extraordinario, pero los pocos personajes y extras le privan de ser un juego diez. 9

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

ScreenFun ¡SORTEO!

Cinco posters de *Dead or Alive 2* están esperando para celebrar un sorteo... ¡sólo faltan los participantes! Mándanos una carta o postal a esta dirección (¡pon la referencia con letras grandes!) y tienta a la suerte: SCREENFUN, ref.: Poster DoA2, apdo 14.124, 28080 Madrid.

INFO
Pechos desbordantes



El primer *Dead or Alive* se hizo famoso porque los pechos de sus luchadoras femeninas botaban arriba y abajo con los movimientos. En *Dead or Alive 2*, el efecto es más discreto y realista. Si prefieres un efecto de bote más acentuado, sólo tienes que ir al menú de opciones, en **other**, y ajustar la edad del usuario (que, de base, se asume que es trece) al máximo (noventa y nueve). Aun así, no llega a ser tan exagerado como en la primera parte.

ALIVE 2™

Sus mejores frases



Kasumi
"No quiero luchar, ¡por favor, déjame ir!". "Lo siento, ¿estás bien?".



Hayabusa
"La senda del Shinobi es terriblemente dura".



Gen Fu
"Puedo ganar o no, pero la derrota es el camino de los tontos".



Helena
"No me interesas". "Sólo la victoria puede revelarme la verdad".



Tina
"¡Nada puede salir mal!". "¿Te has mirado en el espejo?".



Bass
"¡Aceptaré cualquier desafío, donde sea y cuando sea!". "¡Soy el campeón!".



Zack
"¡Soy Zack!". "Acaba de nacer una leyenda". "Eres demasiado lento para mi ritmo".



Leon
"Soy un profesional". "Estás en mi camino". "¿Quieres morir?".



Jann Lee
"No pienses... ¡siente!". "¡Mi puño nunca me traiciona!".



Leifang
"¡Hola!". "No es cuestión de fuerza". "Nos veremos en la próxima fiesta de baile".



Ayane
"¡Escoria!". "Lo siento, pero no soy ningún bombón". "Siempre fuiste la heroína".



Ein
"Aquella sensación... ¡está volviendo!". "Buenas vibraciones". "No te acerques a mí".

Si atacas con suficiente contundencia, ¡puedes hacer que Bass pierda el gorro!

Ayane se empeña en zurrarle a Kasumi.

Kasumi y Hayabusa se marcan unos pasitos de baile en mitad de la pelea.

¡Mira qué elegante se ve a esta pareja, luciendo sus nuevos uniformes!

El ninja Hayabusa clava la rodilla en el esternón de su rival. ¡Doloroso!

Zack trata de ligarse a Tina, pero lo único que recibe de ella son llaves de wrestling y patadones en el estómago. ¿Cuándo entenderá que es demasiado guapa para él?

Piernas interminables, nalgas prietas y cinturita de avispa... las chicas de Dead or Alive 2 vienen a ser como las supermodelos de los videojuegos. ¡Deslumbrantes y con cuerpos perfectos!

El comienzo del juego tiene una intro muy emocionante, aunque la animación facial es terrible.

CHASE THE EXPRESS

Los desarrolladores lo pensaron bien: "las aventuras de horror y de espionaje son lo que se lleva ahora... ¿Y si hiciéramos una que combinase ambos géneros?". El resultado ha sido bastante bueno, aunque no está exento de objeciones...

Con un cargamento de armas nucleares, otro de obras de arte y un importante embajador a bordo, el tren blindado *Siega Azul* era el sueño dorado de cualquier terrorista. Pero aunque se tomaron precauciones, el ataque de *Los Caballeros del Apocalipsis* fue veloz e imparable como un relámpago. Las fuerzas de la OTAN a bordo han sido exterminadas, y el único que queda para detener a los terroristas es el cocinero, que además es experto en artes marciales y... ¡Oops! ¡Perdón, nos confundimos con una peli de Steven Seagal! Pero, salvo por lo del cocinero, todo lo demás es cierto. ¡Parece que los guiones del cine se están reciclando para los videojuegos!

¿Y en qué consiste éste? **Es algo así como un *Metal Gear Solid* con elementos de juego de *Resident Evil*.** La gestión del inventario (puedes equipar, usar y examinar cada objeto), el control y la cámara (con ángulos prefijados) están directamente sacados de los clásicos juegos de horror, pero sin el horror. Bueno, hay cadáveres por todo el tren, paredes manchadas de sangre... pero no se puede decir que dé miedo. Además, el terrorista medio de *Chase the Express* es menos resistente que un zombi, ¡y no mucho más inteligente!

El juego arranca muy fuerte y, de hecho, tiene algunos momentos memorables, con acción, giros inesperados y minijuegos interesantes. Lo que pasa es que, hasta que llegas a ellos, te aburres. Buena culpa la tienen los simplistas puzzles, que casi siempre son de buscar llaves. Esto te fuerza a ir y venir entre vagones muy a menudo, lo cual es una lata, sobre todo por los pesados tiempos de carga. A veces te hacen una pregunta del tipo "¿Quieres darle al interruptor, sí o no?", y la respuesta correcta es, siempre, "Sí". Los tiroteos molan, pero es molesto que te disparen desde fuera de cámara. Y no esperes encontrar elementos de infiltración sigilosa como en *Syphon Filter 2*...

Así que el juego tiene sus altibajos. Pese a todo, sus altos valores de producción, (incluso lo han traducido y todo), y buenos momentos puntuales, compensan por sus posibles carencias. **Los tres niveles de dificultad seleccionables aseguran un grado de desafío a tu gusto**, y los distintos finales según tus acciones aportan rejugabilidad. En todo caso, no te angusties mucho si te pierdes este tren, ¡hay otros mejores!


PC | PS | N64 | DC | E

Chase the Express
Aventura de acción para avanzados.

6.990 pts.	Sony	1 jugador.

• Tarjeta de memoria. Vibración.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
8	8	7

Argumento de película. Finales alternativos. Dificultad ajustable. Buena técnica.

Puzzles poco imaginativos. Terroristas idiotas. Mucho ir y venir aburrido.

Algunas cosas las hace muy bien, otras no tanto. En general, una aventura competente. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala


Aunque no haya auténtico sigilo, pillar a un enemigo desprevenido siempre es una ventaja en combate.


¿Perros? ¡Lo que faltaba! ¡Igual que en Resident Evil! Sólo faltan los zombis y la prota en minifalda.


Tiroteo en el bar: el Siega Azul es un tren blindado, pero también está acondicionado para trasportar VIPs.


Los sistemas de seguridad no pudieron detener a los terroristas... ¡esperemos que no te detengan a ti!


Es un tren, pero muchos vagones tienen dos pisos. ¡Si no encuentras lo que buscas abajo, sube a la 2ª planta!


¡Esto se pone candente! Salir fuera siempre es peligroso, porque además está el peligro de caerse del tren.



Pues, para ser terroristas, la verdad es que están muy bien equipados. ¿De dónde han sacado los helicópteros?



Los terroristas lanzan unos cuantos misiles. ¡Esperemos que los patriots los puedan interceptar a tiempo!

LOS ACTORES DE REPARTO



Christina Wayborn: *rubia letal. Es la jefa de los guardaespaldas del embajador.*



Boris Zugoski: *jefe terrorista. Es como el Dr.Maligno de Austin Powers.*



Jefes finales: *no todos los terroristas son carne de cañón. ¡Cuidado con éstos!*



Billy McGuire: *sobrevive al ataque inicial, pero queda herido. ¡Sálvalo!*



Jack Morton: *teniente de la OTAN, protagonista, y último Boy Scout.*



Pierre Simon: *embajador profesional y rehén de terroristas en su tiempo libre.*



La familia del embajador: *¿es que aquí nadie puede ponerse a salvo solo?*



Philip Mason: *secretario del embajador. Su especialidad es ser un inútil.*



No sólo recorres el tren por dentro. A veces tienes que salir fuera para cambiar de vagón, ¡y pelear con los enemigos por el techo!



Sólo si aparece un punto de mira sobre el enemigo, sabrás si estás apuntándole correctamente...



...cuando lo tienes alineado, lo inflas a tiros. ¡Una o dos balas suelen bastar si disparas desde cerca!

A los de Renfe les va a dar un ataque cuando vean este juego. ¡Se te quitan todas las ganas de viajar en tren!

INFO
Comparómetro

Con tanta aventura de acción suelta por ahí, ¿qué tal situada queda Chase the Express en el ranking?

Mejores que *Chase the Express*:

Metal Gear Solid
El súper clásico con el que se mide a todos los demás. ¡Snake es el nº1!

Syphon Filter 2
Una súper producción. La única capaz de medirse con MGS en condiciones.

Fear Effect
Otra mezcla de sigilo/horror, con mucho poderío gráfico y atmósfera.

Peores que *Chase the Express*:

007 El mañana nunca muere
James Bond merecía mejor suerte en la PS.

SW: la amenaza fantasma
Una conversión pobretona de un juego que no debió salir del PC.





Puedes agacharte, (útil para ponerte a cubierto), dar giros rápidos y rodar lateralmente para evitar disparos.



Icewind Dale

Tras 'Baldur´s Gate' y 'Torment', Black Isle trae de nuevo el universo de 'Dungeons&Dragons', ¡ahora con más acción que nunca!

¿Quién podría resistirse a llevar en su grupo a esta preciosidad? ¡Nosotros, no!

Éste es un mundo de poderosos guerreros y bellas mujeres.

ScreenFun ¡Sorteo!

Tenemos tres packs consistentes en: Juego de Icewind Dale, cartas de los personajes, CD con imágenes y vídeos y una figurita de plomo exclusiva. ¿Te gustaría conseguir uno? ¡Pues manda una postal y confía en la suerte! SCREENFUN, ref.: Icewind, apdo. 14.151, 28080 Madrid.

Un grupo típico

El mago, con sus temibles hechizos.

El guerrero, con su brillante coraza.

La clérigo. ¿Cómo aguanta el frío?

El enano, duro y resistente.

El druida: usa la magia natural.

La elfa: bella, valiente y sensual.

Los goblins no son demasiado peligrosos, pero aparecen en grandes cantidades. Ya sabes: ¡duro y a por ellos!

¡Ni siquiera los gigantes pueden resistir tus poderosos hechizos!

Los gigantes bicéfalos son unos enemigos imponentes, pero no invencibles.

Para vencer a los trolls tendrás que quemarlos con fuego. ¡No dejes que te rodeen!

Los clérigos del D&D no se andan con bromas.

Los aficionados al rol de calidad estamos de enhorabuena. Y es que los *Final Fantasy* están muy bien, pero *Dungeons&Dragons* tiene ese sabor de lo clásico.

A la espera de *Baldur's Gate II*, Black Isle te traslada al extremo norte de los Reinos Olvidados, hasta Icewind Dale (el Valle del Viento Helado). Usando el mismo motor que *Baldur's* y *Planescape: Torment*, **manejarás a un clásico grupo de aventureros formado por magos, enanos, elfos y demás héroes al uso para luchar contra las fuerzas del Mal que amenazan el valle.**

Definitivamente, la historia no es el punto fuerte de este juego. Aquí lo que prima es la acción: no encontrarás los interminables diálogos o los cientos de submisiones del *Baldur's*. Como si de una partida de *D&D* se tratara, basta una conversación en la taberna o con el sabio del pueblo, aceptar la misión y ya puedes lanzarte a masacrar a los miles de enemigos que infestan todo el valle, desde los molestos goblins hasta los poderosos gigantes de hielo. ¡Te aseguramos que no te lo pondrán fácil!

Para salir bien parado necesitarás usar con habilidad los cientos de armas y hechizos que encontrarás escondidos en las mazmorras. ¡Buena caza!

PC | PS | N64 | DC | E

Icewind Dale

Rol clásico para avanzados y expertos.

6.900 pts. | Black Isle/Virgin Int. | 1-6 jug. (red)

Mín.: Pentium II 233 MHz, 32 RAM, 500 HD
Rec.: Pentium II 350 MHz, 64 RAM, 850 HD, aceleración 3D, Internet (multijugador).

Gráficos 8 | **Sonido** 8 | **Jugabilidad** 10

Extraordinaria ambientación. Conversión fiel del *D&D*. Muy adictivo. Voces.

Pocas mejoras respecto a *Baldur's Gate*.

Magnífico juego de rol orientado al combate y la exploración. ¡Te enganchará al ordenador! 9

El doble spoiler mejora las condiciones en la pista del Peugeot 206.

Cuidado con las curvas: una pequeña flecha (arriba) y tu copiloto te avisan a tiempo antes de cada curva.

Abstenerse estómagos sensibles: con la perspectiva de piloto, tendrás movimiento asegurado.

En la repetición puedes observar con toda tranquilidad los daños sufridos...

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Un emocionante duelo hacia el podium: ¡con la 'Expert Edition', Infogrames arranca orgulloso y quiere adelantar a 'Sega Rally 2'!



Excepto los eventuales obstáculos ocultos, el diseño del circuito es muy bueno.



Después de todo el finde limpiando el carro, un minuto en el rally y ¡S.O.S!

Con unos gráficos impresionantes, el primer *V-Rally* de 1997 conquistó a los pilotos de la Playstation. La continuación, que apareció hace más de un año, arrancó de lleno hasta convertirse en el juego de carreras con más éxito hasta el momento. Con la *Expert Edition,* completamente retocada, los pilotos de la Dreamcast ya pueden pisar a fondo el acelerador.

Hay cuatro variantes del juego: mientras mejoras tu récord en *Time Attack,* te esperan la *Championship,* el *Rally Trophy* y un modo arcade con un fuerte campo de enemigos. Y, como siempre, tendrás que ser el más rápido quemando rueda.

Convence la lograda inteligencia artificial con fallos de conducción casi humanos. Tus enemigos se meten por atajos, te empujan y se chocan hasta que aguante la carrocería. Un visible modelo de daños sirve para representar ventanillas rotas y guardabarros con bollos en duelos especialmente reñidos. También se pega el polvo de la pista, barro o nieve en la carrocería dando a tu coche ese aspecto de rally movidito. Lo único que molesta a la vista son algunos circuitos muy oscuros. Un divertido detalle al margen: con frecuencia hay espectadores en la pista haciéndote fotos, que huyen presos por el pánico cuando te acercas a ellos a una velocidad infernal.

La conducción sencilla y sin fallos convence en toda su línea. De hecho, la física de conducción recuerda mucho a los juegos habituales de carreras. Será en el fuerte derrape en las curvas donde más notes la diferencia, donde sientas la verdadera emoción del rally.

A los principiantes del género se les pondrán los pelos de punta debido a la rapidez con la que aumenta el grado de dificultad. Los más expertos también lograrán emocionarse. El modo de cuatro jugadores, siempre que se tenga una gran pantalla, es de lo mejorcito en juegos de carrera ¡y promete diversión a tope!



¡Qué día de perros! Los coches luchan por abrirse camino entre el barro.



PC | PS | N64 | DC | I

V-Rally 2: Expert Edition

Carreras para avanzados.

8.490 ptas. | Infogrames | 1-4 jug.

- compatible: VM, Vibration Pack

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 8

Conducción física excelente, editor de pistas, 16 coches de Rallye 99 oficiales.

Algunos fallos en el diseño de pistas, demasiada acción, no traducido.

Importante estreno de Dreamcast, mucha emoción, aunque podría perfeccionarse. 8

Texto: Elena Castellanos

front mission 3



Los wancers suelen ser antropomorfos, pero algunos modelos tienen formas exóticas.

Si te gustan los mangas estilo 'Patlabor' y no le haces ascos a la estrategia, este juego de Playstation es como maná caído del cielo.

LOS PILOTOS PROTAGONISTAS DE 'FRONT MISSION 3'

No sólo los robots son los protagonistas. Entre misión y misión, jugarás una especie de aventura gráfica (bastante rudimentaria), donde conocerás a muchos personajes interesantes. Algunos de ellos se unen a tu grupo, y aprenden habilidades de combate diferentes.

KAZUKI TAKEMURA
El protagonista: como prueba el hecho de que puedas cambiarle el nombre al principio del juego. Es joven impulsivo, rebelde por naturaleza, y pierde los estribos con facilidad. ¡Eso sí!: como piloto es un as.

RYOGO KUSAMA
El mejor amigo de Kazuki es el clásico macarrilla pasota, cuya máxima preocupación es divertirse. Sin embargo, sabe ponerse serio cuando hace falta, y demuestra que, en el fondo, es más maduro y sensato que Kazuki.

ALISA TAKEMURA
La hermana de Kazuki. En una de las dos líneas argumentales, se une a tu grupo desde el principio, mientras que en la otra, tienes que ir a buscarla. Es muy inteligente, sensible y tiende a dejarse capturar.

EMA KRAMSKOI
Si Alisa no está contigo al principio del juego, en su lugar te acompañará Ema. Es una científica brillante, y su belleza es sólo comparable a su destreza como piloto de wancers. ¡Una mujer diez!

Front Mission es un juego de combate táctico entre robots de guerra (*Wancers*). Al principio de cada misión, eliges qué pilotos de tu equipo participarán en el enfrentamiento, los wancers que van a pilotar y su colocación inicial en el campo de batalla. Como máximo, tienes a cuatro unidades bajo tu control, aunque la oposición suele ser más numerosa. ¡Tendrás que usar la estrategia para vencer!

El combate es por turnos, y se realiza sobre un mapa cuadriculado, con vista isométrica. Los gráficos son más funcionales que otra cosa, y los robots se ven bastante pequeños. En cuanto uno de ellos dispara, la cámara te mandará a primera línea: el robotejo que hace un momento veías diminuto, se convierte en un imponente *mech*, modelado con toda la potencia poligonal que la Playstation es capaz de ofrecer. El titán de acero dispara sus armas y llena de plomo al rival, que muestra los efectos del daño recibido de forma convincente.

El sistema de combate es muy elaborado, y aunque tiene algunos conceptos complejos, se aprende con rapidez y está muy bien pensado. Además, puedes trastear con los robots cuanto quieras para optimizar su rendimiento: compras nuevas armas y equipo, cambias los componentes, y configuras sus habilidades especiales.

Súmale a esto dos líneas argumentales posibles a seguir (que suman más de cien misiones), personajes de diseño manga y una historia interesante, y el resultado es... ¡un gran juego!

INFO
Otros *Front Mission*

El primer *Front Mission* salió en 1990 para Supernintendo. Luego salió *FM: Gunhazard* (también para Supernintendo), que era un shoot'em up. El estreno en Playstation corrió a cargo de *Front Mission 2*, donde se volvió al juego por turnos estratégico de la primera entrega. Le siguió *Front Mission Alternative*, con acción en tiempo real. Ninguno de ellos ha llegado a España.

Los pilotos pueden bajarse de un wancer y abordar otros vehículos.

Si el enemigo está lejos, la pantalla se divide en dos.

Los ataques cuerpo a cuerpo concentran todo el daño en una localización.

Esta es la vista del mapa táctico donde mueves a tus unidades. Saber colocarse bien es vital para salir victorioso.

Si capturas un wancer enemigo, te lo quedas. Pero las armas se las tendrás que poner tú.

PC | **PS** | N64 | DC | I

Front Mission 3
Wargame para avanzados y expertos.

7.990 pts. | Square | 1 jugador

- Tarjeta de memoria.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 9

☺ Dos líneas argumentales. Montones de robots y habilidades especiales.

☹ Menus de microgestión poco claros. Los enemigos son algo tontos. En inglés.

Un sólido y elaborado juego de estrategia, que ofrece muchas horas de diversión. 8

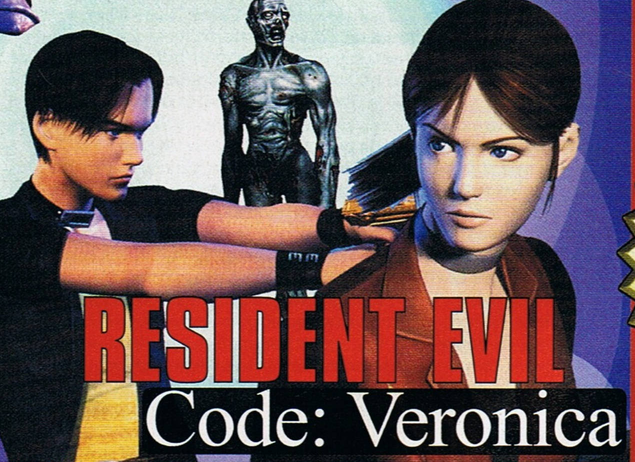
Texto: Gabriel Pérez-Ayala

SCREENFUN TRUCOS

La única revista con todos tus trucos

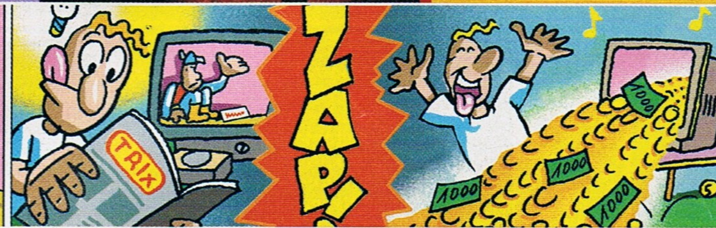
¡COLECCIONABLE!

COMPROBADOS 100% COMPROBADOS



SCREENFUN ¡SORTEO!
De nada valen los trucos si no se tiene la consola apropiada. Si sólo tienes una Playstation y quieres probar los trucos que te contamos para N64, escríbenos: con un poco de suerte, ¡serás multiconsolero!. SCREENFUN, ref.: N64, apdo. 14.116, 28080 Madrid.



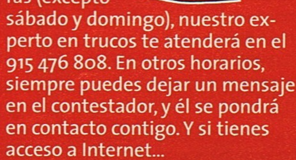


Cómic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL Y FAX



Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes: escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080 diciéndonos cuál es el que necesitas, y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.



Todos los días de 11 a 13 horas (excepto sábado y domingo), nuestro experto en trucos te atenderá en el 915 476 808. En otros horarios, siempre puedes dejar un mensaje en el contestador, y él se pondrá en contacto contigo. Y si tienes acceso a Internet...



... ¡nos puedes mandar un e-mail! La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 915 427 160. ¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mandemos los trucos!

RESIDENT EVIL

Code: Veronica



Tras escapar de la isla prisión de Umbrella, las cosas se prometían muy felices para Claire y Steve. Pero el depravado Alfred Ashford les desvía su avión a una base de la Antártida y...

Recuerda que algunos de los números rojos se refieren a los mapas que aparecieron en el primer capítulo de la guía (SCREENFUN 14/00).

SEGUNDO GD: CHRIS REDFIELD AL RESCATE

Empiezas como Claire. Baja las escaleras y atraviesa las puertas dobles más próximas. Coge el mapa de la zona pegado a la pared: te vendrá bien (y encontrarlo ayudará a mejorar tu ránking). Luego sal y baja las siguientes escaleras que encuentres.

Estarás en una sala con cadáveres pegados a las paredes. Si quieres sanear tu inventario o salvar la partida, ve todo recto hasta la puerta que verás enfrente, la cual da a una sala segura. En caso contrario, gira a la izquierda por el corredor del sur. Si las polillas te envenenan, utiliza la plantación de hierbas azules que hay frente a la puerta.

Llegarás a una sala muy grande. Ve primero por la puerta del suroeste (con el letrero *B.O.W.*) y hazte con la **pegatina del código de barras.** La máscara de gas no la puedes coger todavía.

Vuelve a la sala grande y pasa por la puerta (norte) de enfrente: llegarás a la sala del arsenal. Aquí encontrarás la **llave de la habitación de minas,** *(mining room key)*, el rifle de asalto (está en los armarios con cajones verdes), y un explosivo. Coloca el explosivo en la cerradura del armario cercano. Si Chris consigue el mechero, podrá hacerlo detonar.

Vuelve a la sala grande y abre la puerta, que está subiendo los peldaños, con la llave de la habitación de minas ●. Mantente a la derecha, sube a los bloques de hielo y examina los tubos. Te darás cuenta de que hay un agujero octogonal (no cuadrado): ¡este detalle es importante para después! Luego baja y ve por la puerta de atrás.

Llegarás a una habitación donde tienes que buscar una palanca que pone en marcha el generador principal, y luego darle a un interruptor que restablece la corriente eléctrica de la base.

De vuelta a la sala grande, justo enfrente de la puerta, hay un panel de control. Actívalo y aparecerá una caja de madera. Pégale el código de barras y pon la cinta trasportadora en marcha. La caja irá a la habitación B.O.W. Ve allí y verás que... ¡la caja se ha roto y la sala está llena de gas! Gracias a esto te puedes hacer con la **máscara de gas**.

Ve a la sala segura y empuja el mueble de libros hacia atrás. Darás a un pasillo secreto. Abre el armario y pulsa el botón para abrir otra zona oculta.

Coge la maceta y examínala. Verás la **llave de la sala de máquinas** *(machine room key)*.

Sal de la habitación, sube las escaleras y ve por la puerta doble grande. Dirígete a la izquierda y abre la sala de máquinas con la llave que acabas de encontrar ●. Ignora, por ahora, la palanca de control, y abre primero la puerta de la zona de atrás. Encontrarás el **volante** *(valve handle)*. Fíjate que tiene la base cuadrada, no octogonal.

En el camino de vuelta, Steve se incorpora y arma una buena en la secuencia de vídeo. Recorre la terraza hasta la puerta que hay al final. Entra, y usa la maquinaria que hay dentro para modificar el volante y darle una base octogonal. Ve a la sala de minas y usa el volante en el agujero octagonal para cerrar el gas. Antes de coger el **rifle telescópico** de Alfred, deberías asegurarte de que has dejado todas tus armas y munición en el baúl de objetos, con la excepción de la ballesta y las saetas (normales y explosivas; llévate todas las que tengas). Vuelve luego con Steve para escapar de aquí.

NOSFERATU



Tienes que disparar al pecho del monstruo, donde lleva expuesto su palpitante corazón.

Mantente fuera del alcance del monstruo para que su brazo de ataque no te pueda dar, pero no tanto como para no verlo. Si te arroja por el borde, será el fin. Tienes que apuntar con el rifle hacia su punto vulnerable: el corazón. Cuando estés apuntando, usa el gatillo [L] para hacer zoom.

En cuanto tengas un buen ángulo, métele los siete tiros seguidos. Un tiro afortunado es todo lo que necesitas. Si sobrevive, tendrás que acabar la faena con la ballesta: dispárale al pecho.

Con cada disparo recibido, el monstruo suelta gas venenoso. Evítalo, o necesitarás un suero especial para desintoxicarte.

Después de una secuencia, verás entrar en acción a un personaje que ya conoces del primer *Resident Evil*: Chris Redfield, súper agente de S.T.A.R.S.

Después de otra secuencia de vídeo, entra en la habitación segura y salva el juego. Ármate con el rifle de asalto y un spray de primeros auxilios. En la siguiente sala está la lombriz gigante, que puedes o no matar, según tu elección. Si optas por huir, tendrás que llamar al ascensor y esperar a que baje, esquivando mientras tanto sus embestidas. Si te quedas y la matas, recuperarás el útil mechero. Si no tienes el rifle, lo mejor es huir.

CONSEJOS PARA LOS MONSTRUOS

Nuestra política en las guías de los juegos de horror es no revelar más de lo estrictamente necesario. Hemos intentado hacer ésta de tal manera que, si estás atascado en algo y necesitas consultarla, no se te chafen las sorpresas que vas a encontrar por el camino. Hemos incluido algunos consejos para matar a los monstruos jefes, por si acaso alguien se ve en problemas para matarlos. ¡Pero no avisamos de dónde vas a encontrar a los monstruos normales! Estos consejos te ayudarán a combatirlos. Fíjate en que cuando te recomendamos un arma, la idea es que ahorres munición. Si usas la magnum, todos caerán de un solo tiro: ¡pero es mejor reservarla para los monstruos jefes! Si estás en el *Battle Game*, limítate a disparar con la mejor arma de que disponga tu personaje. ¡Tienes munición infinita!

PERROS ZOMBIE



Contra uno lo tienes fácil, pero con dos tienes que usar la estrategia: corre hasta una esquina o a un pasillo estrecho para que sólo te ataquen desde un lado. Si llegan desde distintas direcciones, tienes que pulsar [L] para cambiar de objetivo rápidamente. Si has derribado a un perro zombie, puedes acercarte y rematarlo en el suelo, apuntando hacia abajo. Cada impacto lo vuelve a derribar, así que si atacas continuamente, no podrá levantarse. Usa el cuchillo para ahorrar munición.

MEJOR ARMA: PISTOLA / CUCHILLO

ZOMBIES

Estos pobres desgraciados sólo son peligrosos en grupo. No te confíes, porque algunos de ellos echan a correr muy rápido al verte y te pueden poner las manos encima antes de que te dé tiempo a tumbarlos. A muchos zombis se les puede evitar sin combatir. Otra técnica es tumbarlos y pasar corriendo antes de que se levanten. Si tienes que recurrir a la escopeta, apunta alto cuando esté cerca. ¡Muerte instantánea!

MEJOR ARMA: PISTOLA


El secreto de usar el cuchillo es apuntar hacia bajo para hacer caer a los zombis.

MURCIÉLAGO



No deberías perder demasiado tiempo con esta plaga. Lo mejor es correr para huir de ellos. También puedes utilizar el mechero (si no se lo has dado a Rodrigo, el carcelero), porque, mientras lo lleves equipado, no te atacarán. ¡El fuego los mantiene a raya!

MEJOR ARMA: PISTOLA / MECHERO

BANDERSNATCH



Se trata de una nueva creación del departamento de virus. Su largo brazo es un arma y un medio de transporte a la vez. Si te encuentras con este monstruo manco, huye rápidamente (es lento, y es fácil que falle sus golpes si estás corriendo) o saca la ballesta con flechas explosivas, que interrumpe sus ataques. El primer disparo le aturde. Espera a que se recupere y cuélale el segundo.

MEJOR ARMA: BALLESTA

ARAÑAS



Este espécimen es más peligroso que sus peludas hermanas de los *Resident* anteriores. Su agarre es especialmente dañino, así que muévete si ves que se acercan demasiado. Recomendamos usar munición pesada (flechas explosivas o lanzagranadas). También escupen veneno y trepan por las paredes. Si están en el techo, pasa corriendo por debajo: eso las tentará a saltar al suelo.

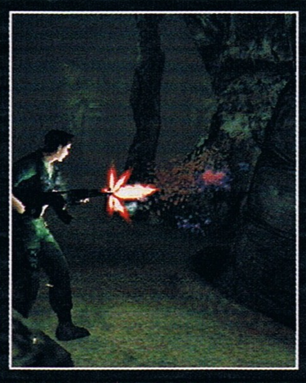
MEJOR ARMA: LANZAGRANADAS

HUNTER

Dispara con la escopeta a bocajarro. Si no le tiras al suelo, dispara de nuevo lo más rápido que puedas. ¡Cuidado! A veces se acercan a ti y te atacan desde una posición baja. Si ocurre eso, ¡apunta hacia abajo! Si ha caído, espera a que se levante antes de volver a disparar. Normalmente aguantan tres perdigonadas. Si le has metido dos y está en el suelo, puedes intentar rematarlo con la pistola antes de que se levante: dos o tres disparos suelen bastar.

MEJOR ARMA: ESCOPETA

LOMBRIZ GIGANTE


Corre de una lado de la cueva al otro y ponte a disparar en cuanto la lombriz salga del suelo.

Durante la lucha, tendrás que correr de un extremo a otro de la cueva. No te quedes parado, a no ser que oigas a la lombriz salir a la superficie. Si crees que ha salido, pero no estás seguro, haz esto: pulsa el gatillo R y fíjate si Chris se gira sobre sí mismo para enfocar al objetivo. Si se limita a levantar el arma en la misma dirección en la que estaba corriendo, eso significa que la lombriz mutante no está a tiro; así que es mejor que sigas corriendo, no sea que le dé por aparecer bajo tus pies.

Si Chris se gira sobre su propio eje, está apuntando al monstruo automáticamente. Dispara durante unos tres segundos. En este caso no es tan importante que tú veas hacia donde dispara Chris: ¡éL sabe lo que está haciendo!

Después, sigue corriendo y repite la táctica hasta que la lombriz muera (necesitas aproximadamente el 35% de la munición del rifle de asalto).

Como premio, conseguirás un **mechero**. Vuelve con él a la habitación del principio. Pulsa el botón junto a la imagen de piedra y enciende la antorcha. Obtendrás las **ametralladoras dobles**. ¡Uau!

Tras subir con el ascensor, cruza la puerta doble del sur, hasta el exterior.

Pulsa el botón en la parte de atrás del tanque, como hizo Alfred en la secuencia de vídeo, y baja con el elevador al pasillo.

Cruza el pasillo para llegar a una habitación segura, tras la próxima puerta. En el pasillo hay una trampilla redonda, pero no la puedes abrir desde aquí. En la sala segura hay un puzzle. La idea es que abras los cajones de colores en orden para poder abrir el cajón del fondo. Pista: lee la información del cuadro. Otra pista: ¿de qué color es la lava? Solución: el orden es rojo, verde, azul y marrón. Así te harás con la **réplica de la Luger**, que debes guardar en el baúl de objetos. Esta acción parece que no sirve para nada, pero gracias a ella podrás jugar con Steve en el *Battle Game* de bonus que hay al acabar el juego. Salva la partida, y ármate para seguir tu aventura.

En el corredor subterráneo hay una puerta cerrada, donde se ve un grabado en forma de alabarda. Si recuerdas las escenas de vídeo, sabrás que conduce a un hangar donde se guardan los aviones de combate. ¡Necesitas un símbolo con forma de alabarda para pasar! Delante de esta puerta está la **batería**. Hazte con ella y vuelve a subir arriba. Ve a la habitación donde Chris se encontró con sus primeros zombis. Con la batería podrás usar la pequeña plataforma elevadora que hay allí. Arriba está la **llave del almacén químico** *(chemical storage key)*. Sal, y verás a un antiguo amigo del primer *Resident Evil*. Ve al patio por la puerta lateral. Verás el emblema del águila, con la alabarda de oro incrustada, que se cae por la alcantarilla. Atraviesa la puerta de enfrente y hazte con el **pack lateral**.

Vuelve y baja con el ascensor al piso B1F, hasta el pasillo con el rostro de piedra.

Baja las escaleras y coge de los ganchos la **escopeta SPAS 12.** ¡El terror de los hunters! Si necesitas salvar la partida en algún momento, siempre puedes meterte en el agua y subir por la escalerilla. Saldrás por la trampilla redonda de antes, y de ahí a la sala segura. ¡Recuerda bien este atajo para cuando tengas la alabarda de oro en tu poder!

En la próxima habitación, sube las escaleras y pulsa el panel de mando para hacer bajar el tanque criogénico: encima reposa un cargador para el fusil de asalto (50%).

Cruza la puerta doble y pasa la puerta del sur. Detrás de dos puertas correderas ● hay una sala con un armario de cristal, que se abre con la llave del laboratorio de química. ¿Cómo identificar el producto químico que necesitas? Pon la temperatura al nivel exacto para que cambie de color. Pista: examina los informes que hayas encontrado hasta ahora. Otra pista: en la sala con el diorama de la instalación (en nuestro mapa del número anterior le pusimos una **X**) puedes leer la fecha. Solución: la temperatura es 12.8. Coge el **Clement Σ**.

Al salir, coge el **picaporte** *(door knob)* que dejaste en el suelo de la habitación anterior. Luego, regresa a donde están los ganchos y deja la escopeta en su sitio para usar las escaleras.

Busca la puerta a la que le faltaba el picaporte y ponle el que has encontrado ● . En el balcón encontrarás la **maqueta del tanque** *(tank object)*: la tienes que poner en el diorama de la habitación de la planta 1F.

Después, coge la **llave de la plataforma** *(turnable key)* de la abertura secreta. También hay una palanca, pero está protegida por tres barras láser. Tienes que encontrar los 'proofs' que usó Claire en el disco 1.

Vuelve al lugar donde te encontraste con los Hunters por primera vez, en la sala donde cogiste el picaporte, y usa la llave de la plataforma para subir.

Una vez arriba, puedes mover la caja (trepa primero a ella) para coger la pólvora para flechas. Luego ve por la abertura de la pared.

Detrás de la puerta, sube por la escalera y pon en marcha el ventilador con el interruptor que está junto a la escalera. El gas se despeja, y así puedes ir al norte.

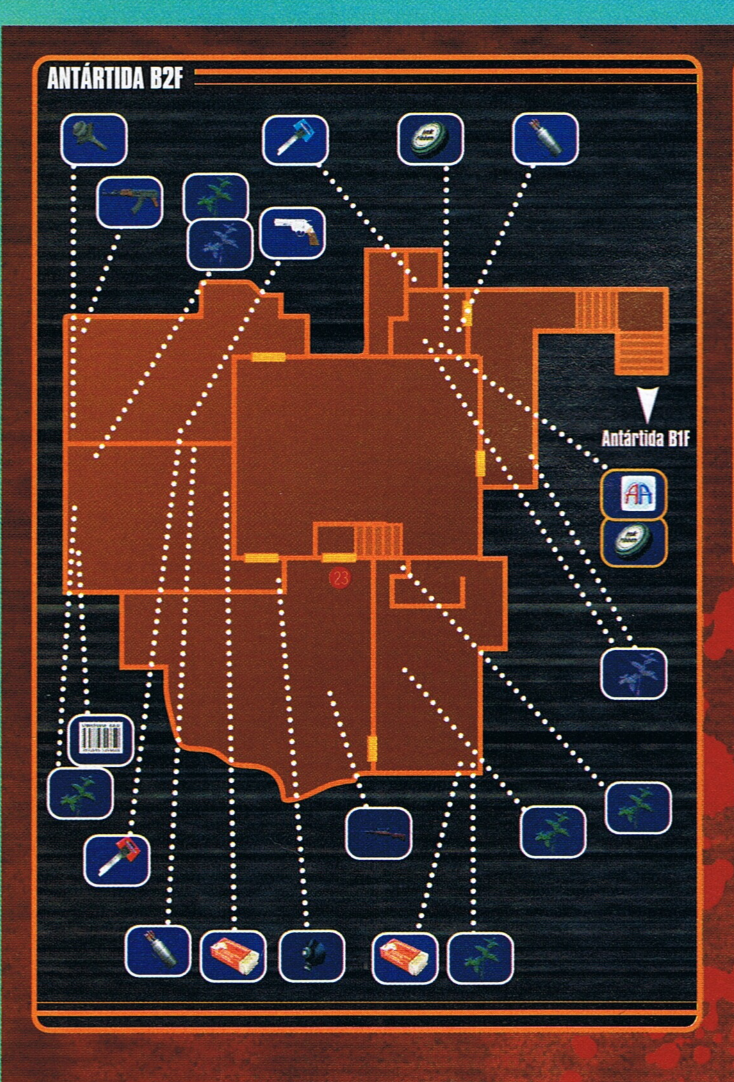
Atraviesa la puerta de enfrente y toma el **Clement α** de la estantería. Combina ambos líquidos Clement para crear la **mezcla Clement**. También puedes modificar tu Glock 17.

Ahora ve donde Claire se encontró la lombriz gigante por primera vez y baja con el ascensor grande. Después, toma el elevador pequeño y cruza el puente.

Tienes que ajustar la presión de aceite del medidor de diez a siete litros. Pista: fíjate en lo que pasa si intentas meter más de diez litros. Solución: pulsa dos veces en el de tres litros y una vez en el de cinco. Te sobrará un litro en el de cinco. Vacía el de diez litros y pulsa dos veces en el de tres y una en el de cinco.

Vuelve a la rampa de carga del avión, apaga la corriente, y hazte con los tres **proofs**. Llévalos a la sala del diorama (**X**) y colócalos. Dale a la palanca y baja por las escalerillas.

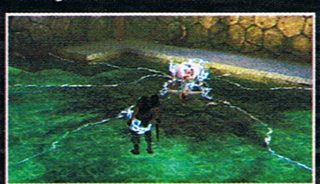
ANTÁRTIDA B2F



ALBINOID



¡Ya podría el puñetero Albinoid elegir otro sitio para chapotear y soltar sus descargas eléctricas...!

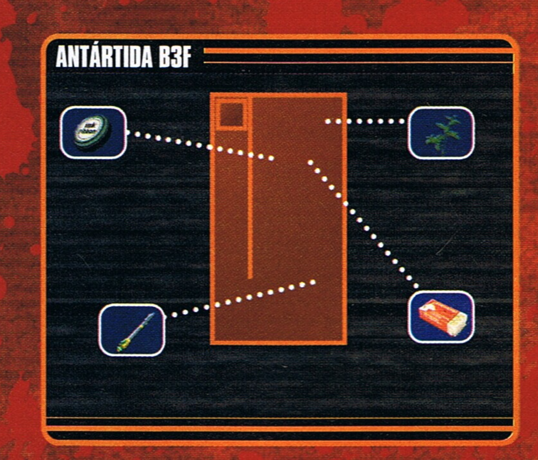


¡Menos mal que el monstruo eléctrico no sale del estanque! Si quieres quitártelo de en medio, corre hasta el margen del estanque una y otra vez hasta que los confundas y logres que nade cerca de ti.

Pon atención: apunta con el arma hacia abajo antes de disparar.

Ahorrarás mucho tiempo y munición si saltas al agua y sacas el **escudo del águila** por las bravas. Si te das prisa, sufrirás muy pocos daños. Siempre es mejor sacrificar una hierba que gastar 20 disparos. Asume que te dará un par de veces... ¡y cuatro descargas bastan para freírte!

ANTÁRTIDA B3F



Cuando hayas cogido el **escudo del águila** (*eagle plate*), combínalo con la mezcla Clement para sacar la pequeña **alabarda** de oro que tiene incrustada.

Vuelve a por tu escopeta y toma el atajo de la trampilla redonda que te contábamos antes. Utiliza la alabarda de oro para abrir la puerta doble en el punto ●. ¡Claire, aguanta que ya vamos!

Después del aterrizaje, sigue el camino hasta la habitación que hay antes de las escaleras. Dentro hay seis granadas. Baja las escaleras hasta la sala segura. Coloca la alabarda de oro en la columna junto al armario: obtendrás el **pisapapeles** *(paperweight)*.

Sube las escaleras y atraviesa la puerta doble al final del pasillo. Ve a la puerta que hay a la izquierda de Chris (a la derecha de la pantalla según entras) y coge el **volante octagonal** *(octa valve handle)* en la sala siguiente. En la habitación donde Claire lo modificó con la maquinaria (donde había un zombi encerrado) encontrarás un **maletín**. Guárdalo en el baúl de objetos, ya que sólo puede abrirlo ella.

Sal de la habitación y recorre la terraza. Baja a la pista de hielo por un momento y luego sube otra vez al otro lado. No te canses con los controles de la grúa, en la caseta del final; necesitas una llave especial para usarlos. Mejor sal por la puerta cercana.

Sigue el pasillo y baja con el ascensor. Pasa la puerta que hay delante de ti para entrar en la sala de alimentación eléctrica. Emplea el volante octagonal en la maquinaria de la derecha y dale a la palanca de corriente de la izquierda ●. Sal de la habitación y recorre el pasillo.

La siguiente habitación, con una estatua, te resultará muy familiar si has jugado al primer *Resident Evil*. Empuja la estatua sobre la grieta para que se hunda y puedas coger el mapa de la zona.

Sigue el pasillo rojo (con trajes protectores colgados) hasta llegar a la estatua del tigre. Saca el ojo rojo y conseguirás balas de magnum. Vuelve a colocarlo en su sitio y saca el ojo azul para conseguir un **mango cuadrado** *(socket)*.

Da media vuelta y baja con el ascensor. Verás un hormiguero gigante. Coge la primera **ala** *(wing object)* del suelo, recorre el pasillo de la derecha (¡pisotea las hormigas!) y atraviesa la puerta. Detrás, a la derecha, hay una consola en la que has de introducir cuatro símbolos en orden. Pista: examina el pisapapeles. Otra pista: hazlo girar en la dirección correcta. **La solución es: símbolo AA, corona, corazón y pica.**

Deja el pisapapeles en el cajón, coge el anillo, y examínalo para sacar la **joya de Alfred**.

Coge el extintor del baúl de objetos y vuelve arriba para atravesar la otra puerta que está cerca de la salida. Pulsa el botón azul y llena el extintor con el bidón que habrá aparecido. Baja con el elevador y apaga las llamas de la sala del arsenal. Busca la **magnum**. Si tienes el mechero, podrás activar el explosivo que preparó Claire. Obtendrás balas de pistola.

Vuelve arriba, y sube con el otro elevador. Combina el volante octogonal con el mango y vacía con él el tanque de agua Dentro encontrarás la **llave de la grúa** *(crane key)*.

Ve a la sala donde viste la araña atrapada bajo el hielo y usa la llave de la grúa en la caseta de control. Luego baja a la pista de hielo, coge la joya que ha caído y échale un vistazo en la pantalla de inventario: conseguirás la **joya de Alexander.**

Vuelve abajo con el ascensor y atraviesa el corredor. Cerca del carrusel encontrarás otra **ala** y en el agua, tras el jarrón, otra **ala** más. Atraviesa la puerta doble y llegarás a otra sala sacada del primer *Resident Evil*. Debajo de las escaleras principales está Claire. Necesitas un cuchillo para liberarla (hay uno escaleras arriba). Antes, asegúrate de que has dejado la escopeta en el baúl de objetos y que llevas la magnum (bien cargada) además de otra arma de reserva.

Si Claire quedó envenenada: en la habitación donde encontraste la magnum hallarás el **suero** en las estanterías (si no lo has cogido ya). Cuando se reponga, y tras la secuencia, pasas a controlarla.

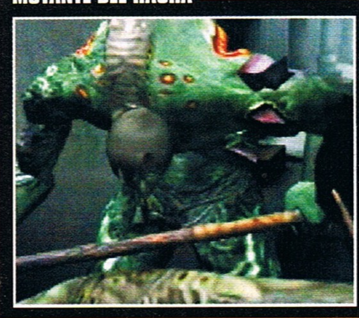
Empuja la estantería de libros a un lado y cuelga la escopeta en el gancho para abrir un cajón secreto. Allí encontrarás granadas de fuego y normales. Deja la escopeta otra vez en el baúl de objetos. Ve por la puerta. En el pasillo hay dos pequeñas vitrinas que pueden moverse para conseguir munición. Pasa la puerta al final del pasillo. Estás la cárcel. Sube las escaleras, coge la nota del suelo y gira la rueda del cañón.

Caerá un **cristal:** cógelo y úsalo justo debajo de la trampa de piedra. Hazlo mientras se está levantando, nunca cuando esté ya arriba. La trampa cae y rompe el cristal. Coge la **tarjeta de seguridad** mientras se está levantando otra vez la trampa.

Asegúrate de que llevas un spray de primeros auxilios o una mezcla de hierbas potente. Atraviesa la puerta próxima a la entrada y utiliza la tarjeta de seguridad en el lector de tarjetas ●.

RESIDENT EVIL: CODE: Veronica

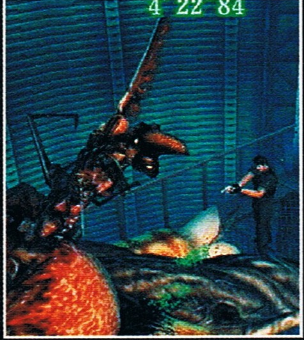
MUTANTE DEL HACHA



Si lo haces a la perfección, sólo te dará dos veces antes de llegar a la puerta. ¡Es imprescindible curarse al menos la primera vez!

¡No dispares! Este monstruo es indestructible. Usa el giro rápido y corre a la salida. Cúrate cada vez que te alcance, porque si te da dos veces seguidas con su hacha, será el fin para ti.

ALEXIA MUTANTE



Evita los chorros verdes venenosos y vigila tu salud si te da un tentáculo.

Su primera transformación es fácil de vencer... ¡si tienes la magnum! Seis tiros deberían bastar. Si no es así, no le falta mucho: remátala con otra arma.

La segunda mutación es más complicada, y exige de toda tu habilidad y recursos. No temas pegarte a ella, y dispárale desde los extremos, a derecha e izquierda. Si ves que un tentáculo va a golpearte, corre al otro extremo. Si estás usando un arma automática, dispara hacia abajo: así cazarás también a alguno de los molestos bichos que corretean por el suelo.

Su tercera mutación es la más fácil. Coge el *linear launcher*, enfoca, y dispara. Si estás en el *battle game*, corre y esquiva cuatro escupitajos inflamables. Apunta arriba, dispara un rato, y repite.

Sécate las lágrimas: esto no ha acabado. Tras un rifirafe con Wesker, Alexia va a por Chris. Derrótala sin dejar que te ponga las manos encima. Cuando la hayas vencido, recoge su gargantilla, junto a la escalera. Examínala para obtener la **joya de Alexia**.

Coloca las tres joyas en el cuadro de familia al final de la escalera principal y atraviesa la puerta secreta ●. Pasa por la puerta inmediatamente a la derecha de Chris, y móntate en el elevador para bajar. Pulsa el botón azul del panel de control. Coge el **ala** (¡y van cuatro!). Recuerda esta zona; luego hay que volver por aquí para llegar a la habitación del cañón.

Vuelve al pasillo secreto que había tras el cuadro de la familia y gira a la izquierda en el cruce con forma de T. Detrás de la próxima puerta, donde está la máquina de escribir, encontrarás la **llave de la sala de esterilización** *(sterile room key)*. Vuelve a la sala de alimentación de corriente y corta la corriente general. Ahora puedes sacar **ambas gemas** de los ojos de la estatua del tigre, porque sin electricidad no se gira. Para llegar a ella tendrás que usar la puerta doble ● de la sala donde luchaste con Alexia, usando la llave.

Vuelve al pasillo secreto del cuadro de la familia. Detén la caja de música, y coloca la gema roja para volver a abrirla. Toma el **disco de música** *(music plate)* y ponlo en la caja de música de la habitación de Alfred, después de que la hayas abierto con la gema azul.

Sube la escalera y busca la **libélula** *(dragonfly object)*. Si la combinas con las cuatro alas, obtendrás la **libélula dorada.**

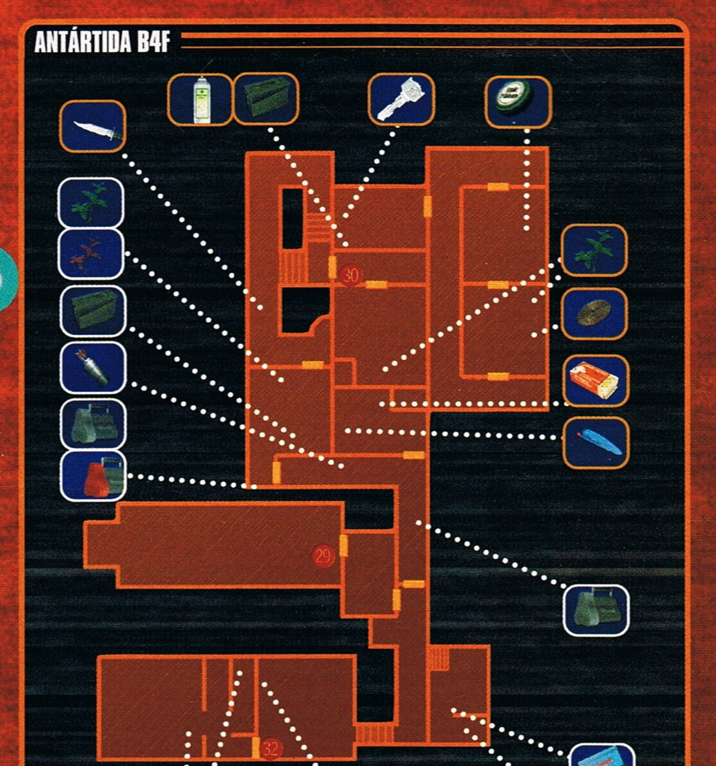
Ve a la sala segura y organiza tu inventario. Llévate la libélula dorada, combinaciones de hierbas potentes y armamento pesado. Deja espacio para un objeto más. Salva el juego y aspira profundamente: el final está muy cerca.

Ve a la habitación del cañón: Claire te dará el **archivo de seguridad**. Ábrelo en la pantalla del inventario y encontrarás la **tarjeta de seguridad.**

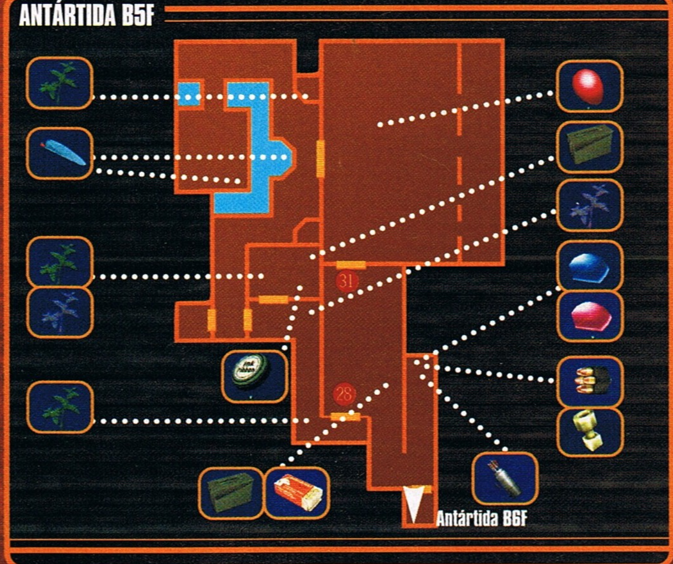
Sube la escalera del final y utiliza la libélula dorada para abrir la puerta ●. Con la tarjeta de seguridad accedes al ordenador. La contraseña es: VERONICA. El resto depende de ti. ¡Buena suerte en la fuga final!

Fin de *Code Veronica*: ¡volveremos a vernos en *Resident Evil 4*!

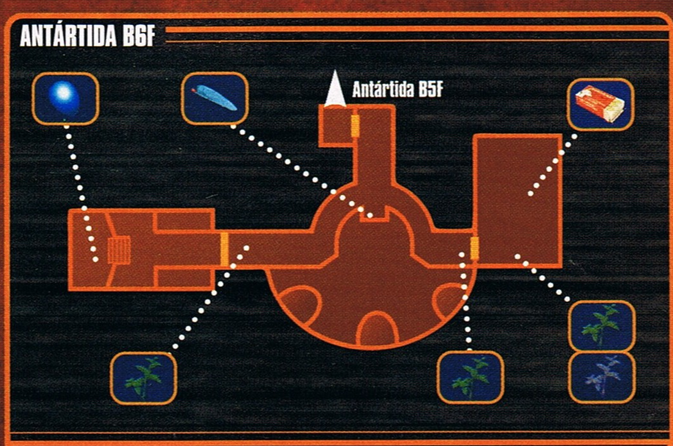
ANTÁRTIDA B4F



ANTÁRTIDA B5F

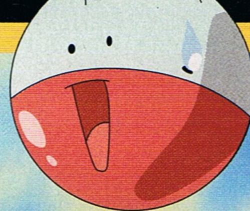


ANTÁRTIDA B6F



Pokémon Stadium

Cap. 2



A Electrode le encanta visitar las centrales eléctricas.

Hazte el campeón de la Premium Cup, entra en el castillo sin temor y descubre el secreto de la torre Game Boy.

La torre Game Boy

En la torre carga el cartucho *Pokémon* introducido en tu consola Nintendo 64 para jugar la aventura de bolsillo.

Si has pasado la Poké Copa, la torre se colorea de plata y puedes jugar a doble velocidad. **Cuando hayas ganado también en la Súper Copa, la torre se vuelve dorada y el juego puede ir, si quieres, a velocidad triplicada.** ¡Así podrás entrenar tus pokémon más rápidamente!

De este modo es bastante más fácil encontrar todos los pokémon y viajar a las ciudades. Para seleccionar la velocidad que quieres, escoge la opción en el menú de configuración.

Para jugar la aventura Game Boy a velocidad triplicada, tienes que pasar la Súper Copa...

... así como la Premium Cup. Cuando hayas ganado ambas, aparecerá la Game Boy de oro.



Cuando hayas pasado la Cup Pokémon o la Premium, la torre de la Game Boy se vuelve plateada.

Duelo de maestros: Súper Copa

En la Premium Cup te esperan cuatro ligas. **Todos los pokémon pueden participar en estas luchas; no importa el nivel de experiencia que tengan.** ¡Incluso te enfrentarás al pokémon secreto Mew, con todo el poder de sus ataques psíquicos! Fíjate en que aquí te damos la lista de oponentes de la primera ronda. En la segunda, habrá variado la composición de sus equipos.



Flareon es un pokémon de fuego. Una hidrobomba sería lo mejor para enfriar sus ánimos.



Si utilizas el ataque elemental correcto, eliminarás a muchos enemigos de un solo golpe.



¡Omanyte al ataque!: en cada Liga, los pokémon disponen de distintos ataques.



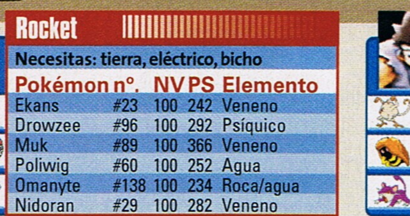
Utiliza los pokémon con ataques variados: Articuno puede usar ataques de hielo y aire.



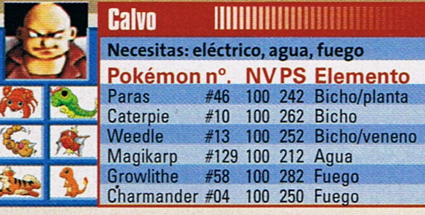
Como si Magikarp no fuese lo bastante malo, ¡encima le anulan su único ataque efectivo!



Scyther es muy poderoso contra pokémon psíquicos, pero sólo si le enseñas ataques tipo bicho.



División Pokéball



Calvo

Necesitas: eléctrico, agua, fuego

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Paras	#46	100	242	Bicho/planta
Caterpie	#10	100	262	Bicho
Weedle	#13	100	252	Bicho/veneno
Magikarp	#129	100	212	Agua
Growlithe	#58	100	282	Fuego
Charmander	#04	100	250	Fuego

Rocket

Necesitas: tierra, eléctrico, bicho

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Ekans	#23	100	242	Veneno
Drowzee	#96	100	292	Psíquico
Muk	#89	100	366	Veneno
Poliwig	#60	100	252	Agua
Omanyte	#138	100	234	Roca/agua
Nidoran	#29	100	282	Veneno

Karate

Necesitas: psíquico, hielo, tierra

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Mankey	#56	100	252	Lucha
Machop	#66	100	312	Lucha
Kabuto	#140	100	224	Roca/agua
Pikachu	#25	100	242	Eléctrico
Rattata	#19	100	232	Normal
Cubone	#104	100	272	Tierra

Jugador

Necesitas: eléctrico, agua, tierra

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Geodude	#74	100	252	Roca/tierra
Magmar	#126	100	286	Fuego
Seel	#86	100	302	Agua
Goldeen	#118	100	262	Agua
Krabby	#98	100	224	Agua
Nidoran	#32	100	264	Veneno

Guay (Fe)

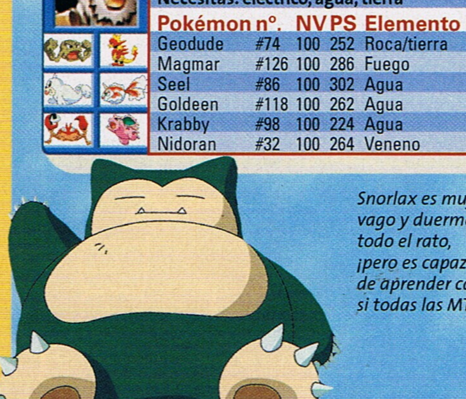
Necesitas: eléctrico, lucha, fuego

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Oddish	#43	100	262	Planta/veneno
Bulbasaur	#01	100	262	Planta/veneno
Squirtle	#07	100	260	Agua
Psyduck	#54	100	272	Agua
Horsea	#116	100	232	Agua
Eevee	#133	100	282	Normal

Ornito

Necesitas: hielo, eléctrico, psíquico

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Abra	#63	100	222	Psíquico
Zubat	#41	100	252	Veneno/vuelo
Pidgey	#16	100	252	Normal/vuelo
Spearow	#21	100	252	Normal/vuelo
Doduo	#84	100	252	Normal/vuelo
Gastly	#92	100	232	Veneno/fantas.



Snorlax es muy vago y duerme todo el rato, ¡pero es capaz de aprender casi todas las MT!



Ciencia

Necesitas: eléctrico, agua, hielo

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Shellder	#90	100	232	Agua
Vulpix	#37	100	248	Fuego
Tangela	#114	100	294	Planta
Tentacool	#72	100	252	Agua/veneno
Bellsprout	#69	100	272	Planta/veneno
Dratini	#147	100	254	Dragón

Guay (Ma)

Necesitas: hielo, tierra, eléctrico

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Flareon	#136	100	280	Fuego
Slowpoke	#79	100	352	Agua/psíquico
Diglett	#50	100	192	Tierra
Lickitung	#108	100	244	Normal
Meowth	#52	100	252	Normal
Magnemite	#81	100	222	Eléctrico

División Superball



Calvo — Necesitas: fuego, vuelo

Pokémon	n°.	NV	HP	Elemento
Parasect	#47	100	284	Bicho/planta
Metapod	#11	100	272	Bicho
Kakuna	#14	100	262	Bicho/veneno
Charmeleon	#05	100	280	Fuego
Jigglypuff	#39	100	402	Normal
Venonat	#48	100	292	Bicho/veneno



Rocket — Necesitas: psíquico, tierra, bicho

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Hypno	#97	100	320	Psíquico
Poliwhirl	#61	100	294	Agua
Sandshrew	#27	100	272	Tierra
Koffing	#109	100	252	Veneno
Nidorina	#30	100	304	Veneno
Muk	#89	100	366	Veneno



Karate — Necesitas: psíquico, agua, tierra

Pokémon	n°.	NV	HP	Elemento
Voltorb	#100	100	225	Eléctrico
Primeape	#57	100	286	Lucha
Machoke	#67	100	324	Lucha
Raichu	#26	100	276	Eléctrico
Hitmonlee	#106	100	264	Lucha
Marowak	#105	100	284	Tierra



Jugador — Necesitas: eléctrico, agua

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Graveler	#75	100	274	Roca/tierra
Clefairy	#35	100	312	Normal
Ponyta	#77	100	264	Fuego
Seaking	#119	100	316	Agua
Kingler	#99	100	260	Agua
Nidorino	#33	100	286	Veneno



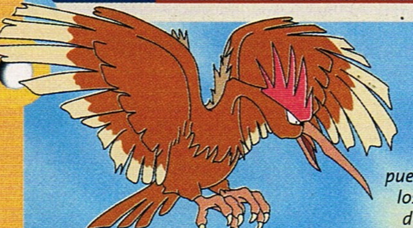
Guay (Fe) — Necesitas: Psíquico, eléctrico

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Gloom	#44	100	284	Planta/veneno
Weepinbell	#70	100	294	Planta/veneno
Ivysaur	#02	100	284	Planta/veneno
Golduck	#55	100	316	Agua
Wartortle	#08	100	282	Agua
Seadra	#117	100	266	Agua



Ornito — Necesitas: psíquico, eléctrico

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Farfetch'd	#83	100	276	Normal/vuelo
Gyarados	#130	100	334	Agua/vuelo
Pidgeotto	#17	100	298	Normal/vuelo
Fearow	#22	100	286	Normal/vuelo
Bedrill	#15	100	294	Bicho/veneno
Haunter	#93	100	254	Veneno/fantas



Fearow puede copiar los ataques de los enemigos.



Ciencia — Necesitas: fuego, bicho

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Staryu	#120	100	224	Agua
Kadabra	#64	100	244	Psíquico
Porygon	#137	100	294	Normal
Chanesey	#113	100	650	Normal
Venusaur	#03	100	310	Planta/veneno
Exeggcute	#102	100	292	Planta/psíquico



Guay (Ma) — Necesitas: hielo, agua

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Rhyhorn	#111	100	324	Tierra/roca
Magneton	#82	100	256	Eléctrico
Moltres	#146	100	318	Fuego/vuelo
Cloyster	#91	100	244	Agua/hielo
Dragonair	#148	100	286	Dragón
Kangaskhan	#115	100	360	Normal

División Ultraball



Calvo — Necesitas: fuego, agua, lucha

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Mr.Mime	#122	100	244	Psíquico
Butterfree	#12	100	284	Bicho/volador
Arcanine	#59	100	324	Fuego
Ditto	#132	100	268	Normal
Wigglytuff	#40	100	444	Normal
Venomoth	#49	100	324	Bicho/veneno



Rocket — Necesitas: psíquico, agua

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Weezing	#110	100	280	Veneno
Nidoqueen	#31	100	330	Veneno/tierra
Arbok	#24	199	284	Veneno
Onix	#95	100	234	Roca/tierra
Sandslash	#28	100	306	Tierra
Omanyte	#138	100	234	Roca/agua



Karate — Necesitas: psíquico, eléctrico, tierra

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Hitmonchan	#107	100	264	Lucha
Machamp	#68	100	330	Lucha
Scyther	#123	100	290	Bicho/volador
Electrode	#101	100	276	Eléctrico
Raticate	#20	100	274	Normal
Poliwrath	#62	100	336	Agua/lucha



Jugador — Necesitas: tierra, fuego

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Golem	#76	100	310	Roca/tierra
Clefable	#36	100	346	Normal
Dewgong	#87	100	336	Agua/hielo
Rapidash	#78	100	280	Fuego
Pinsir	#127	100	280	Bicho
Nidoking	#34	100	312	Tierra/veneno



Guay (Fe) — Necesitas: fuego, eléctrico, agua

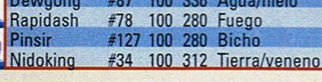
Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Vileplume	#45	100	306	Planta/veneno
Victreebel	#71	100	310	Planta/veneno
Rhydon	#112	100	354	Tierra/roca
Tentacruel	#73	100	310	Agua/veneno
Blastoise	#09	100	308	Agua
Lapras	#131	100	404	Agua/hielo

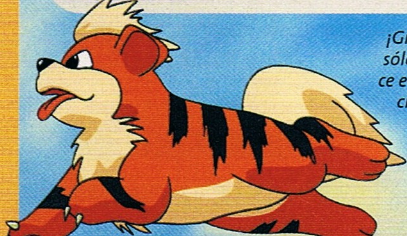


Ornito — Necesitas: eléctrico, psíquico

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Dodrio	#85	100	276	Normal/vuelo
Charmander	#06	100	306	Fuego/vuelo
Pidgeot	#18	100	322	Normal/vuelo
Golbat	#42	100	306	Veneno/vuelo
Zapdos	#145	100	318	Electro/vuelo
Gengar	#94	100	270	Veneno/fantas.









¡Growlithe sólo aparece en la edición roja!



Ciencia — Necesitas: eléctrico, tierra, fuego

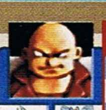
Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Electabuzz	#125	100	286	Eléctrico
Vaporeon	#134	100	410	Agua
Persian	#53	100	294	Normal
Dugtrio	#51	100	234	Tierra
Kabutops	#141	100	270	Roca/agua
Exeggutor	#103	100	334	Planta/psíquico



Guay (Ma) — Necesitas: tierra, eléctrico, agua

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Jolteon	#135	100	280	Eléctrico
Ninteales	#38	100	296	Fuego
Slowbro	#80	100	346	Agua/psíquico
Dragonite	#149	100	320	Dragón/vuelo
Aerodactyl	#142	100	304	Roca/vuelo
Snorlax	#143	100	470	Normal

División Masterball



Calvo — Necesitas: fuego, agua, lucha

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Pinsir	#127	100	280	Bicho
Bedrill	#15	100	294	Bicho/veneno
Flareon	#136	100	280	Fuego
Magmar	#126	100	286	Fuego
Ratticate	#20	100	274	Normal
Kangaskhan	#115	100	360	Normal



Rocket — Necesitas: eléctrico, agua, fuego

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Jynx	#124	100	286	Hielo/psíquico
Golem	#76	100	310	Roca/tierra
Golbat	#42	100	306	Veneno/vuelo
Aerodactyl	#142	100	270	Roca/vuelo
Persian	#53	100	294	Normal
Victreebel	#71	100	310	Planta/veneno



Karate — Necesitas: psíquico, tierra, hielo

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Machamp	#68	100	330	Lucha
Scyther	#123	100	290	Bicho/vuelo
Himonlee	#106	100	264	Lucha
Primeape	#57	100	286	Lucha
Nidoking	#34	100	312	Veneno/tierra
Jolteon	#135	100	280	Eléctrico



Jugador

Necesitas: eléctrico, hielo

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Tauros	#128	100	294	Normal
Slowbro	#80	100	346	Agua/psíquico
Dugtrio	#51	100	234	Tierra
Blastoise	#09	100	308	Agua
Arbok	#24	100	284	Veneno
Dragonite	#149	100	320	Dragón/vuelo

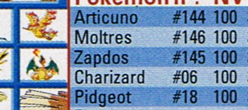


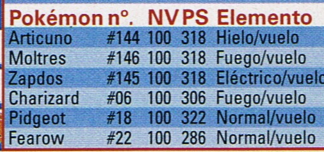
Guay (Fe)

Necesitas: eléctrico, fuego

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Starmie	#121	100	270	Agua/psíquico
Dewgong	#87	100	336	Agua/hielo
Omastar	#139	100	290	Roca/agua
Poliwrath	#62	100	336	Agua/lucha
Venusaur	#03	100	310	Planta/veneno
Exeggutor	#103	100	334	Planta/psíquico







Ornito

Necesitas: eléctrico

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Articuno	#144	100	318	Hielo/vuelo
Moltres	#146	100	318	Fuego/vuelo
Zapdos	#145	100	318	Eléctrico/vuelo
Charizard	#06	100	306	Fuego/vuelo
Pidgeot	#18	100	322	Normal/vuelo
Fearow	#22	100	286	Normal/vuelo

Última batalla: escaleras del castillo

En el castillo tropezarás con los cuatro mejores entrenadores de cada gimnasio, su jefe y tu rival, Gary. Lucha con uno de los siete equipos pokémon dependiendo de cómo se ha desarrollado tu aventura pokémon en la Game Boy. **Si utilizas tu Pokémon prestado, el rival lucha siempre contra el equipo A.**

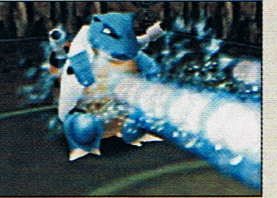
Después de la victoria, tendrás que pelear contra el oponente más difícil de todos: Mewtwo. Empieza paralizándole, y luego usa ataques tipo bicho contra él.



Mewtwo es un experimento genético.



Clefable bajo tensión: la mayoría de los pokémon se sorprenden con caras muy graciosas.



Hidrobomba en acción: Blastoise es muy adecuado para luchar contra pokémon de tierra o fuego.



Gloom ataca con polen venenosas: quema a esta seta usando un pokémon de fuego.



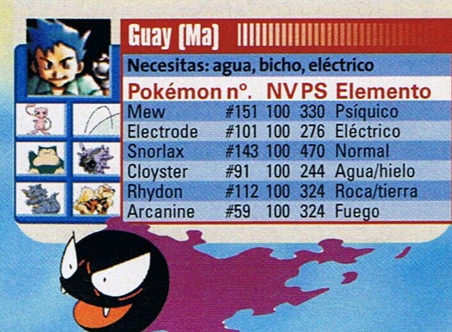


El mapa de la escalera de arena, con todos los gimnasios: ¿quién te espera al final de tu largo periplo?

Slowbro hunde a los rivales bajo el agua: las últimas cinco luchas son en el patio señorial.



Después de vencer en el duelo a tu rival Gary, obtendrás un pokémon de regalo como recompensa.



Ciencia

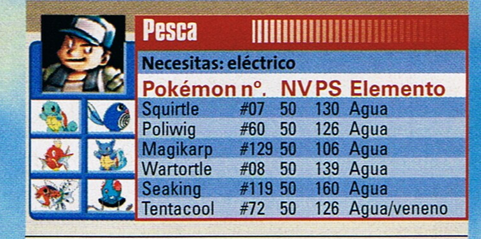
Necesitas: tierra, eléctrico

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Alakazam	#65	100	260	Psíquico
Ditto	#132	100	268	Normal
Gengar	#94	100	270	Veneno/fantas.
Rapidash	#78	100	280	Fuego
Lapras	#131	100	404	Agua/hielo
Raichu	#26	100	276	Eléctrico

Guay (Ma)

Necesitas: agua, bicho, eléctrico

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Mew	#151	100	330	Psíquico
Electrode	#101	100	276	Eléctrico
Snorlax	#143	100	470	Normal
Cloyster	#91	100	244	Agua/hielo
Rhydon	#112	100	324	Roca/tierra
Arcanine	#59	100	324	Fuego



Gimnasio Ciudad Celeste

Pesca

Necesitas: eléctrico

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Squirtle	#07	50	130	Agua
Poliwig	#60	50	126	Agua
Magikarp	#129	50	106	Agua
Wartortle	#08	50	139	Agua
Seaking	#119	50	160	Agua
Tentacool	#72	50	126	Agua/veneno

JR. (Fe)

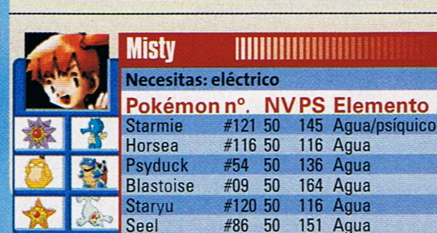
Necesitas: eléctrico, tierra, agua

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Pidgey	#16	50	126	Normal/vuelo
Seadra	#117	50	132	Agua
Kadabra	#64	50	120	Psíquico
Voltorb	#100	50	126	Eléctrico
Diglett	#50	50	96	Tierra
Jigglypuff	#39	50	201	Normal

Nadador

Necesitas: eléctrico, psíquico

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Meowth	#52	50	126	Normal
Goldeen	#118	50	131	Agua
Mankey	#56	50	126	Lucha
Omanyte	#138	50	121	Roca/agua
Clefairy	#35	50	156	Normal
Poliwhirl	#61	50	150	Agua

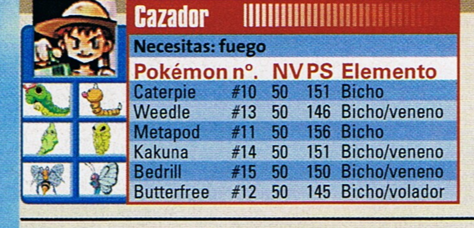


Misty

Necesitas: eléctrico

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Starmie	#121	50	145	Agua/psíquico
Horsea	#116	50	116	Agua
Psyduck	#54	50	136	Agua
Blastoise	#09	50	164	Agua
Staryu	#120	50	116	Agua
Seel	#86	50	151	Agua

Gimnasio Ciudad Plateada



Cazador

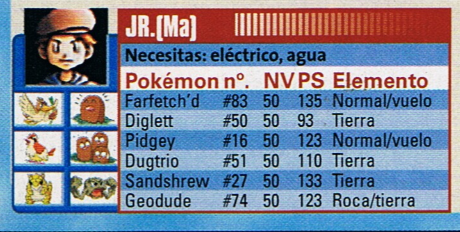
Necesitas: fuego

Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Caterpie	#10	50	151	Bicho
Weedle	#13	50	146	Bicho/veneno
Metapod	#11	50	156	Bicho
Kakuna	#14	50	151	Bicho/veneno
Bedrill	#15	50	150	Bicho/veneno
Butterfree	#12	50	145	Bicho/volador

Joven

Necesitas: fuego, eléctrico

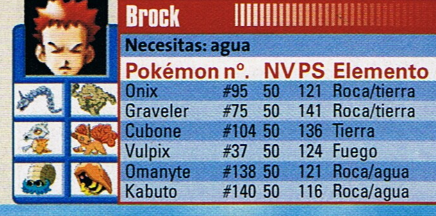
Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Bulbasaur	#01	50	128	Planta/veneno
Ekans	#23	50	118	Veneno
Zubat	#41	50	123	Veneno/vuelo
Oddish	#43	50	128	Planta/veneno
Paras	#46	50	118	Bicho/planta
Gloom	#44	50	143	Planta/veneno



JR.(Ma)

Necesitas: eléctrico, agua

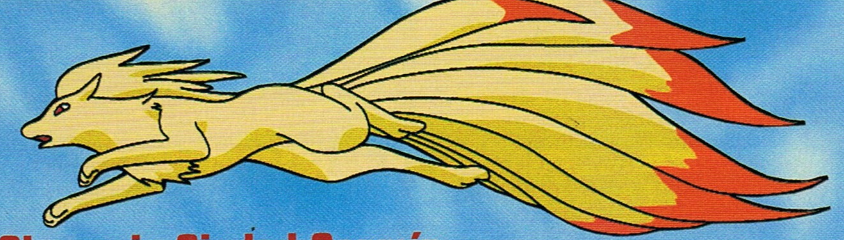
Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Farfetch'd	#83	50	135	Normal/vuelo
Diglett	#50	50	93	Tierra
Pidgey	#16	50	123	Normal/vuelo
Dugtrio	#51	50	110	Tierra
Sandshrew	#27	50	133	Tierra
Geodude	#74	50	123	Roca/tierra



Brock

Necesitas: agua

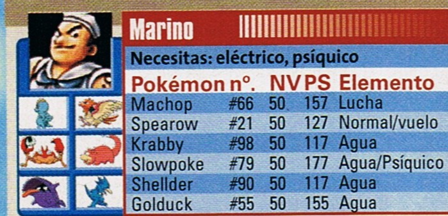
Pokémon	nº.	NV	PS	Elemento
Onix	#95	50	121	Roca/tierra
Graveler	#75	50	141	Roca/tierra
Cubone	#104	50	136	Tierra
Vulpix	#37	50	124	Fuego
Omanyte	#138	50	121	Roca/agua
Kabuto	#140	50	116	Roca/agua



Gimnasio Ciudad Carmín

Marino

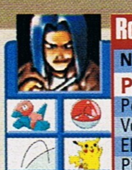
Necesitas: eléctrico, psíquico



Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Machop	#66	50	157	Lucha
Spearow	#21	50	127	Normal/vuelo
Krabby	#98	50	117	Agua
Slowpoke	#79	50	177	Agua/Psíquico
Shellder	#90	50	117	Agua
Golduck	#55	50	155	Agua

Rockero

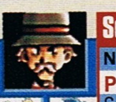
Necesitas: tierra

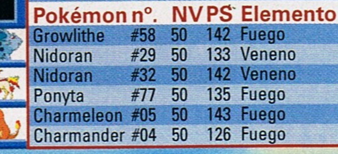


Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Porygon	#137	50	147	Normal
Voltorb	#100	50	124	Eléctrico
Electrode	#101	50	135	Eléctrico
Pikachu	#25	50	117	Eléctrico
Electabuzz	#125	50	140	Eléctrico
Magnemite	#81	50	107	Eléctrico

Señor

Necesitas: agua, psíquico





Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Growlithe	#58	50	142	Fuego
Nidoran	#29	50	133	Veneno
Nidoran	#32	50	142	Veneno
Ponyta	#77	50	135	Fuego
Charmeleon	#05	50	143	Fuego
Charmander	#04	50	126	Fuego

Surge

Necesitas: tierra

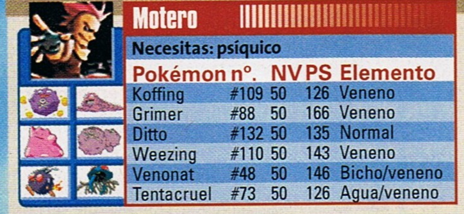


Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Raichu	#26	50	148	Eléctrico
Voltorb	#100	50	127	Eléctrico
Electrode	#101	50	146	Eléctrico
Pikachu	#25	50	122	Eléctrico
Magnemite	#81	50	112	Eléctrico
Magneton	#82	50	136	Eléctrico

Gimnasio Ciudad Fucsia

Motero

Necesitas: psíquico



Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Koffing	#109	50	126	Veneno
Grimer	#88	50	166	Veneno
Ditto	#132	50	135	Normal
Weezing	#110	50	143	Veneno
Venonat	#48	50	146	Bicho/veneno
Tentacruel	#73	50	126	Agua/veneno

Domador

Necesitas: fuego, psíquico, eléctrico



Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Kingler	#99	50	133	Agua
Sandslash	#28	50	153	Tierra
Scyther	#123	50	148	Bicho/volador
Ivysaur	#02	50	142	Planta/veneno
Weepinbell	#70	50	147	Planta/veneno
Machoke	#67	50	162	Lucha

Malabar

Necesitas: bicho

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Drowzee	#96	50	146	Psíquico
Kadabra	#64	50	126	Psíquico
Mr.Mime	#122	50	123	Psíquico
Hypno	#97	50	168	Psíquico
Abra	#63	50	111	Psíquico
Slowbro	#80	50	178	Agua/psíquico

Koga

Necesitas: psíquico

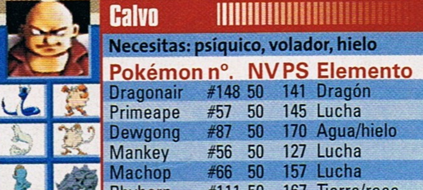


Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Venomoth	#49	50	153	Bicho/veneno
Muk	#89	50	188	Veneno
Weezing	#110	50	148	Veneno
Venonat	#48	50	147	Bicho/veneno
Nidorina	#30	50	159	Veneno
Nidorino	#33	50	150	Veneno

Gimnasio Ciudad Azafrán

Calvo

Necesitas: psíquico, volador, hielo



Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Dragonair	#148	50	141	Dragón
Primeape	#57	50	145	Lucha
Dewgong	#87	50	170	Agua/hielo
Mankey	#56	50	127	Lucha
Machop	#66	50	157	Lucha
Rhyhorn	#111	50	167	Tierra/roca

Ladrón

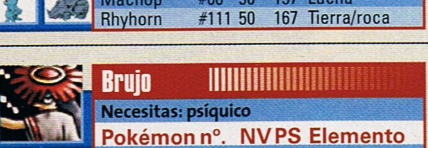
Necesitas: agua



Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Ninteales	#38	50	153	Fuego
Vulpix	#37	50	125	Fuego
Ponyta	#77	50	137	Fuego
Growlithe	#58	50	142	Fuego
Charmeleon	#05	50	145	Fuego
Rapidash	#78	50	145	Fuego

Brujo

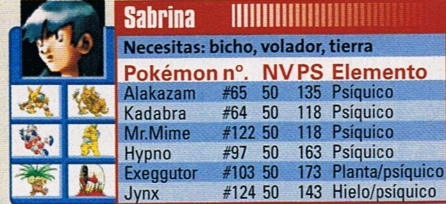
Necesitas: psíquico



Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Gastly	#92	50	117	Veneno/fantas.
Haunter	#93	50	134	Veneno/fantas.
Gengar	#94	50	140	Veneno/fantas.
Golbat	#42	50	155	Veneno/vuelo
Lickitung	#108	50	173	Normal
Tentacruel	#73	50	140	Agua/veneno

Sabrina

Necesitas: bicho, volador, tierra



Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Alakazam	#65	50	135	Psíquico
Kadabra	#64	50	118	Psíquico
Mr.Mime	#122	50	118	Psíquico
Hypno	#97	50	163	Psíquico
Exeggutor	#103	50	173	Planta/psíquico
Jynx	#124	50	143	Hielo/psíquico

Gimnasio Ciudad Azulona

Chica

Necesitas: agua/hielo, planta



Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Jigglypuff	#39	50	202	Normal
Wigglytuff	#40	50	223	Normal
Eevee	#133	50	142	Normal
Cubone	#104	50	137	Tierra
Paras	#46	50	122	Bicho/planta
Rattata	#19	50	117	Normal

Bella

Necesitas: eléctrico, agua/hielo, planta

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Staryu	#120	50	117	Agua
Seaking	#119	50	163	Agua
Doduo	#84	50	122	Normal/vuelo
Pidgeotto	#17	50	150	Normal/vuelo
Rhyhorn	#111	50	169	Tierra/roca
Dratini	#147	50	128	Dragón

Guay (Fe)

Necesitas: psíquico, tierra, volador

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Marowak	#105	50	143	Tierra
Chansey	#113	50	337	Normal
Parasect	#47	50	143	Bicho/planta
Nidorina	#30	50	157	Veneno
Nidorino	#33	50	148	Veneno
Lickitung	#108	50	173	Normal

Erika

Necesitas: fuego

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Gloom	#44	50	147	Planta/veneno
Victreebel	#71	50	163	Planta/veneno
Tangela	#114	50	148	Planta
Vileplume	#45	50	158	Planta/veneno
Weepinbell	#70	50	158	Planta/veneno
Exeggutor	#102	50	152	Planta/psíquico



Pikachu se convierte en Raichu con una piedra de trueno, pero ¿quién iba a querer perder a este simpático compañero?

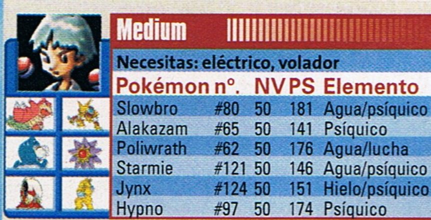
Pokémon Stadium

Isla Canela

Karate

Necesitas: psíquico, fuego

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Raticate	#20	50	135	Normal
Primeape	#57	50	145	Lucha
Machoke	#67	50	160	Lucha
Nidoking	#34	50	161	Veneno/tierra
Hitmonlee	#106	50	133	Lucha
Machamp	#68	50	170	Lucha



Medium

Necesitas: eléctrico, volador

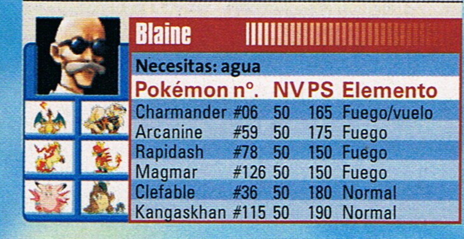
Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Slowbro	#80	50	181	Agua/psíquico
Alakazam	#65	50	141	Psíquico
Poliwrath	#62	50	176	Agua/lucha
Starmie	#121	50	146	Agua/psíquico
Jynx	#124	50	151	Hielo/psíquico
Hypno	#97	50	174	Psíquico



Necio

Necesitas: volador, tierra

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Electrode	#101	50	142	Eléctrico
Snorlax	#143	50	242	Normal
Golem	#76	50	162	Roca/tierra
Exeggutor	#103	50	177	Planta/psíquico
Muk	#89	50	187	Veneno
Cloyster	#91	50	132	Agua/hielo

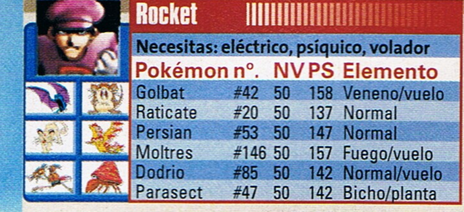


Blaine

Necesitas: agua

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Charmander	#06	50	165	Fuego/vuelo
Arcanine	#59	50	175	Fuego
Rapidash	#78	50	150	Fuego
Magmar	#126	50	150	Fuego
Clefable	#36	50	180	Normal
Kangaskhan	#115	50	190	Normal

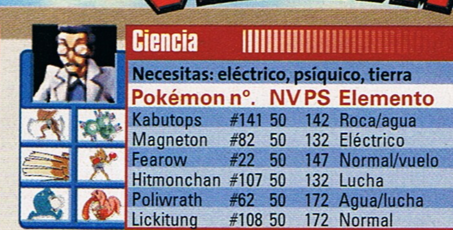
Pueblo Paleta



Rocket

Necesitas: eléctrico, psíquico, volador

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Golbat	#42	50	158	Veneno/vuelo
Raticate	#20	50	137	Normal
Persian	#53	50	147	Normal
Moltres	#146	50	157	Fuego/vuelo
Dodrio	#85	50	142	Normal/vuelo
Parasect	#47	50	142	Bicho/planta



Ciencia

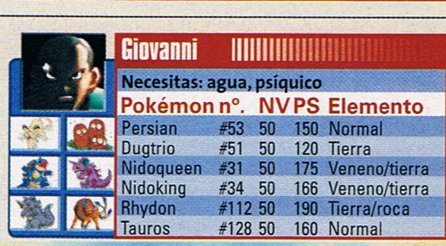
Necesitas: eléctrico, psíquico, tierra

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Kabutops	#141	50	142	Roca/agua
Magneton	#82	50	132	Eléctrico
Fearow	#22	50	147	Normal/vuelo
Hitmonchan	#107	50	132	Lucha
Poliwrath	#62	50	172	Agua/lucha
Lickitung	#108	50	172	Normal

Guay (Ma)

Necesitas: eléctrico, tierra

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Omastar	#139	50	152	Roca/agua
Dodrio	#85	50	142	Normal/vuelo
Tentacruel	#73	50	162	Agua/veneno
Clefable	#36	50	177	Normal
Zapdos	#145	50	172	Electro/vuelo
Pinsir	#127	50	147	Escarabajo

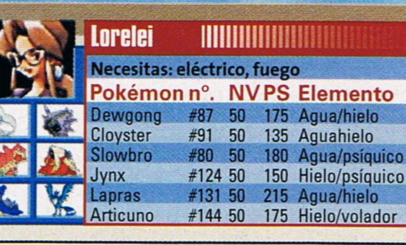


Giovanni

Necesitas: agua, psíquico

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Persian	#53	50	150	Normal
Dugtrio	#51	50	120	Tierra
Nidoqueen	#31	50	175	Veneno/tierra
Nidoking	#34	50	166	Veneno/tierra
Rhydon	#112	50	190	Tierra/roca
Tauros	#128	50	160	Normal

El Alto Mando



Lorelei

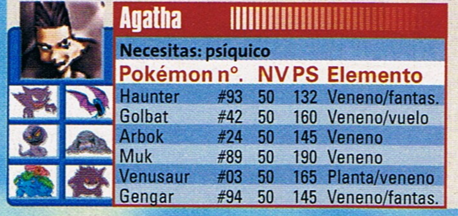
Necesitas: eléctrico, fuego

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Dewgong	#87	50	175	Agua/hielo
Cloyster	#91	50	135	Aguahielo
Slowbro	#80	50	180	Agua/psíquico
Jynx	#124	50	150	Hielo/psíquico
Lapras	#131	50	215	Agua/hielo
Articuno	#144	50	175	Hielo/volador

Bruno

Necesitas: psíquico, agua

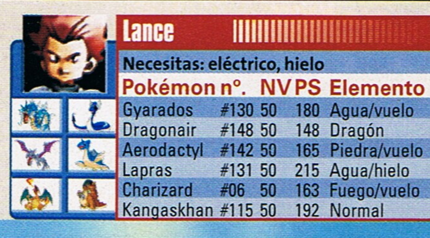
Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Onix	#95	50	128	Roca/tierra
Hitmonchan	#107	50	118	Lucha
Hitmonlee	#106	50	123	Lucha
Machamp	#68	50	128	Lucha
Golem	#76	50	118	Roca/tierra
Rhydon	#112	50	143	Roca/tierra



Agatha

Necesitas: psíquico

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Haunter	#93	50	132	Veneno/fantas.
Golbat	#42	50	160	Veneno/vuelo
Arbok	#24	50	145	Veneno
Muk	#89	50	190	Veneno
Venusaur	#03	50	165	Planta/veneno
Gengar	#94	50	145	Veneno/fantas.



Lance

Necesitas: eléctrico, hielo

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Gyarados	#130	50	180	Agua/vuelo
Dragonair	#148	50	148	Dragón
Aerodactyl	#142	50	165	Piedra/vuelo
Lapras	#131	50	215	Agua/hielo
Charizard	#06	50	163	Fuego/vuelo
Kangaskhan	#115	50	192	Normal

Rival

Si tus pokémon son alquilados, te saldrá el equipo A.



Equipo A

Recomendado: fuego, tierra, eléctrico

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Exeggutor	#103	50	178	Planta/psíquico
Slowbro	#80	50	178	Agua/psíquico
Ninetales	#38	50	156	Fuego
Clefable	#36	50	178	Normal
Electabuzz	#125	50	148	Eléctrico
Pinsir	#127	50	148	Bicho

Equipo B

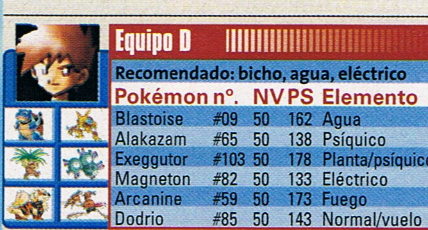
Recomendado: eléctrico, bicho, tierra

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Charizard	#06	50	161	Fuego/vuelo
Alakazam	#65	50	138	Psíquico
Exeggutor	#103	50	178	Planta/psíquico
Gyarados	#130	50	178	Agua/vuelo
Dodrio	#85	50	143	Normal/vuelo
Magneton	#82	50	133	Eléctrico

Equipo C

Necesitas: bicho, hielo, agua

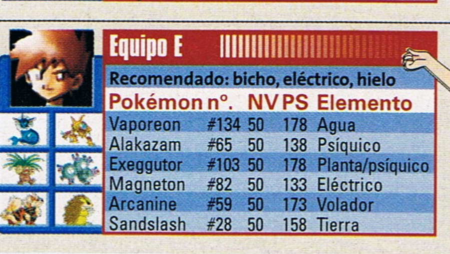
Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Venusaur	#03	50	163	Planta/veneno
Alakazam	#65	50	138	Psíquico
Exeggutor	#103	50	178	Planta/psíquico
Arcanine	#59	50	173	Fuego
Gyarados	#130	50	178	Agua/vuelo
Dodrio	#85	50	143	Normal/vuelo



Equipo D

Recomendado: bicho, agua, eléctrico

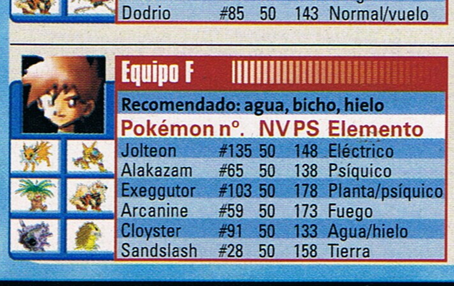
Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Blastoise	#09	50	162	Agua
Alakazam	#65	50	138	Psíquico
Exeggutor	#103	50	178	Planta/psíquico
Magneton	#82	50	133	Eléctrico
Arcanine	#59	50	173	Fuego
Dodrio	#85	50	143	Normal/vuelo



Equipo E

Recomendado: bicho, eléctrico, hielo

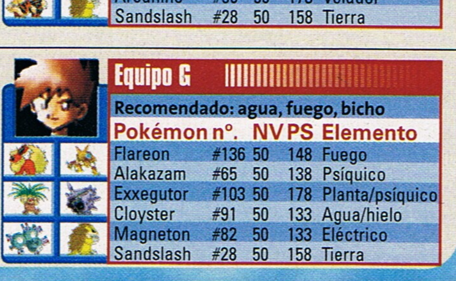
Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Vaporeon	#134	50	178	Agua
Alakazam	#65	50	138	Psíquico
Exeggutor	#103	50	178	Planta/psíquico
Magneton	#82	50	133	Eléctrico
Arcanine	#59	50	173	Volador
Sandslash	#28	50	158	Tierra



Equipo F

Recomendado: agua, bicho, hielo

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Jolteon	#135	50	148	Eléctrico
Alakazam	#65	50	138	Psíquico
Exeggutor	#103	50	178	Planta/psíquico
Arcanine	#59	50	173	Fuego
Cloyster	#91	50	133	Agua/hielo
Sandslash	#28	50	158	Tierra



Equipo G

Recomendado: agua, fuego, bicho

Pokémon	n°.	NV	PS	Elemento
Flareon	#136	50	148	Fuego
Alakazam	#65	50	138	Psíquico
Exeggutor	#103	50	178	Planta/psíquico
Cloyster	#91	50	133	Agua/hielo
Magneton	#82	50	133	Eléctrico
Sandslash	#28	50	158	Tierra



¡Logrado! Hemos vencido a Gary. ¡El encuentro con Mewtwo anda cerca!


El angel Bob no tiene ni un pelo de santo: ¡se introduce en los cuerpos de las personas como un parásito!

Messiah

Pulsa **[Esc]** durante el juego e introduce después un código. Intenta teclear con una velocidad constante.

Cheats

Cheats generales

Bob es inmortal: **ucantkillme**

Desactivar inmortalidad: **fleshnblood**

Desactivar inteligencia artificial del enemigo: **braindead**

Activar inteligencia artificial del enemigo: **einstein**

Congelar imagen: **freeyecam**

Imagen con movimiento: **thawcam**

Ver secuencia: **toohardforme**

Personajes en wire-frame: **charwireon**

Personajes normales: **charwireoff**

Mundo en wireframe: **worldwireon**

Mundo normal: **worldwireoff**

Hacer aparecer personajes por arte de magia

Behemoth con armadura: **mznightmare**

Barman: **bestfriend**

Behemoth: **onsteroids**

Portero: **letmein**

Chot 1: **smellzguz**

Chot 2: **nohzgiene**

Chot 3: **idontdance**

Chot 4: **scumbucket**

Chot Behemoth: **smellzsteroids**

Chot enano: **chotling**

Robots de compañía: **keepmecompanz**

Bailarina 1: **bustamove**

Bailarina 2: **cutarug**

Pincha-discos: **mixalot**

Domina: **incharge**

Lugareña 1: **janeplain**

Lugareña 2: **jillplain**

Lugareño 1: **averagejoe**

Lugareño 2: **averagejack**

Lugareño 3: **averagejohn**

Gun Commander: **guncmndr**

Unidad de policía ligera: **lcop**

Unidad de policía media: **mcop**

Unidad de policía pesada: **hcop**

Riotcop: **rcop**

Médico: **hezdoc**

Robot de ataque: **addedfirepower**

Pimp Daddy: **tophat**

Prostituta 1: **workit**

Prostituta 2: **mansdream**

Obrero nuclear: **glowstick**

Rata: **varmint**

Científico: **egghead**

Subgirl 1: **femfatale**

Subgirl 2: **nastzone**

Médico: **bringmeadrink**

Mecánico: **cantseemzface**

Trabajador: **workinman**

Hacer aparecer armas por arte de magia

Bazooka: **bigbang**

Motosierra: **buyybuyy**

Lanzallamas: **lightmeup**

Granadas: **getsome**

Harpoon: **stickaround**

Maser: **coolfx**

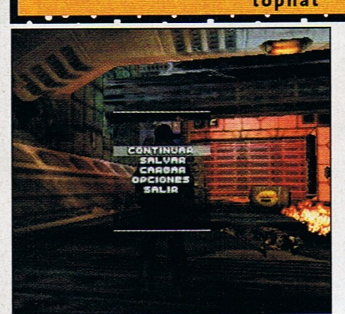
Pak Gun: **cooloff**

Recortada: **boomstick**

Caja munición: **gamespot**

Soldador: **weldm**

Maimer: **slicendice**



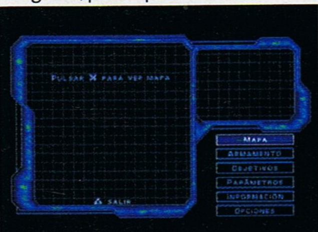
*Pulsa **[Esc]** en el menú de pausa...*


***egghead**: ...y te caerá un científico del cielo ¡Tachán! ¿Podrá contarnos algo de lo del genoma humano?*

Syphon Filter 2

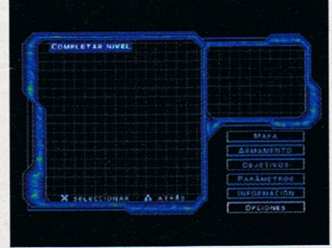
Elección de nivel

Sigue la introducción representada con imágenes, paso a paso:

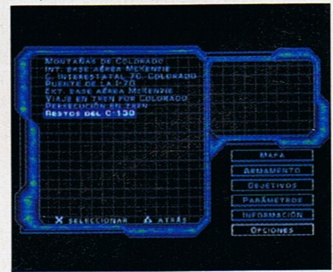


→+L2+R2+○+□+⊗: Pausa el juego y mueve el cursor sobre el punto de menú 'mapa'. Mantén pulsadas al mismo tiempo todas las teclas indicadas. Oirás un ruido que indica que la introducción ha sido correcta.


Dentro del punto 'opciones', activa la opción de 'Cheats'...



Acaba el nivel en el que te encuentres y repita la misma operación tantas veces sea preciso hasta que puedas ir...


...al nivel que te de la gana ¡Tachán!


¿Te apetece un viaje en tren por Colorado? Seguro que si pero, una cosita, no crees que estarías más a gustito sentado dentro.

Modo 'Super Agente'

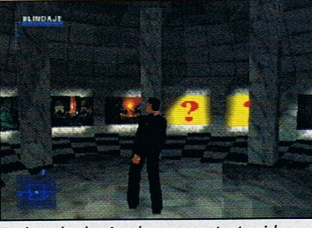
Pausa el juego y mueve el cursor hacia **'armamento'**. Pulsa después los siguientes botones en el orden indicado, y manten pulsadas las teclas: SELECT+L2+○+□+⊗.

Un ruido indica que la introducción es correcta. Bajo **'Opciones'** podrás activar la función en el nuevo subpunto **'Cheats'**. Los enemigos no acorazados se separan gracias a un disparo del juego.

Elección de cine

Pausa el juego en marcha. Mueve el cursor hacia **'Información'**. Mantén pulsadas al mismo tiempo la siguiente combinación de teclas: →+L1+R2+○+⊗.

Por un ruido sabrás que la introducción ha sido correcta. En **'opciones'** podrás entrar en una sala de cine, gracias a la nueva entrada dentro de los **'cheats'**. Desde allí, se pueden escoger y ver todas las películas de ambos CDs.


En la sala de cine hay un entretenido programa para los agentes perezosos.

Urban Chaos

Elección de nivel

En el **menú principal,** pulsa las teclas L1+R1+SELECT+START para activar todas las partes del juego.

Cheat de energía vital y armas

Mantén pulsados los botones △+○+□+⊗ y pulsa una vez →, para recargar la energía de vida y tener todas las armas disponibles en ese nivel.



Pulsa L1+R1+SELECT+START. Y en el mapa verás cómo se activan...


...todas las partes del juego.


Si quieres más armas o una energía vital completa, mantén pulsado △+○+□+⊗ y dale una vez al botón →.

MediEvil 2

A Lord Palethorn le toca pagar por sus acciones: ¡es la cuenta atrás del boss en la catedral!

CAP. 2

¡En la segunda parte, Winston sigue dándote consejos!

10) Whitechapel

La imprudente Kiya se ha perdido. Para salvar a la bonita momia, atraviesa corriendo el cementerio hasta la ciudad. Cuando llegues, dirígete a la derecha y recorre el callejón. LLegarás entonces a una plaza con una caja: empújala hasta la pared, debajo del revestimiento de madera, para poder escalar. Trepa hasta el tejado y luego al balcón, para entrar dentro de la casa señorial a través de la ventana.

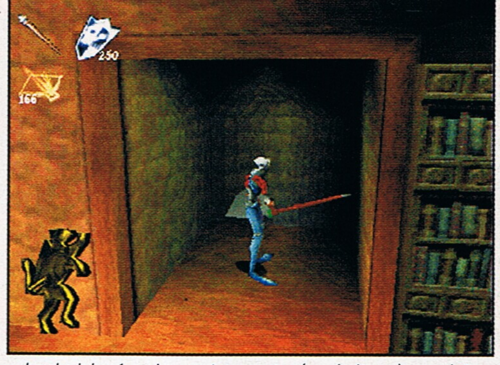
En el primer piso encontrarás una fuente para reestablecer tu energía. Después, encontrarás una abertura en el sótano, a través de la cual deberás enviar tu cabeza y tu mano juntas. La mano pulsará un **interruptor del suelo**, que mueve una estantería de pared del sótano. Detrás se encuentra el **escudo del grifo.** Rompe las cajas de la esquina: entre ellas encontrarás oro y una **llave**, con la que se abre la puerta del sótano. En la biblioteca encontrarás el **billete de entrada**. Pero la entrada al club es muy dura. El portero no te quiere dejar entrar: ¡tan pesado como los de la realidad! Por eso has de dirigirte a la estatua del parque, que tiene que ser iluminada con la mezcla de colores correcta. Activa la luz pisando las **baldosas del suelo**, y golpea los **proyectores de metal** para girarlos hasta la mitad. Después, dirígete a las **losas pequeñas** para activar los filtros adecuados. Cuando la luz blanca caiga sobre la estatua, conseguirás el **escudo del unicornio**. En la casa abierta que está cerca del parque, encontrarás una **ballesta de fuego**.

Ve al cementerio y deja los escudos en las **profundidades** del panteón. Allí montarás un terrorífico baño de sangre entre los zombies. ¡Por pesados! Concentra tus ataques sobre todo en su lord y obtendrás ¡su **barba**!

Antes de poder acceder al club, tienes que atreverte a entrar en el oscuro barrio. Aquí encontrarás una casa abierta que te lleva a una tienda de ropa. En el vestuario está colgado el **traje** para entrar en el club elegante, ¡por detrás y por delante! Podrás ver el club de nuevo si sales de la tienda por la puerta de delante. La velada no terminará con baile, sino con Kiya muerta entre tus brazos: has llegado demasiado tarde. Por desgracia, Jack el Destripador se te ha adelantado.



Empujando la caja, podrás trepar por las tablas de madera al tejado y después al balcón, para entrar en la casa señorial...



...donde deberás pulsar un interruptor (en el sótano) que abrirá la pared, que te deja paso libre hasta el escudo del grifo.



Los tres colores del espectro de RGB dan una bonita luz blanca: así podrás obtener el escudo del unicornio.



Club de los muertos vivientes: solo tendrás acceso si llevas el pasaporte, el traje y la barba del Lord. ¡Que exquisitos!



El fantasma te revela que Kiya fue vista por última vez en el Nightclub. ¡Está en peligro! La puerta de salida de la que te habla Winston te llevará al destripador. Si llevas el equipo del alcalde, Sir Daniel Fortesque, los guardias te dejarán en paz.

¡Pon a salvo a las mujeres Mullock!

11) Las cloacas

Ayuda a los habitantes de los canales de Mullock en su lucha contra los Headhugger verdes y te abrirán todas las puertas. Mejor todavía, ¡te considerarán un Dios! Como tal, tendrás que encontrar a sus mujeres: atraviesa corriendo los pasillos hasta la habitación con el estanque verde.

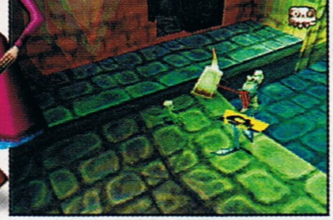
A través de la pequeña grieta en la puerta de madera sólo cabría un enano. Así que, 'desmémbrate', pero atención: cuando cambies del cuerpo a la cabeza y mano, unos Headhugger saldrán de la pared. Acaba con ellos con tu esqueleto sin cabeza y envía la mano a través de la ranura. Dirígela por los tubos, hasta que llegue a un **interruptor del suelo**, que abre la puerta del todo. Continúa corriendo con la mano, porque en la siguiente habitación volverás a encontrar una pequeña abertura. Trepa hasta el agujero y te encontrarás en la sala de los tubos.

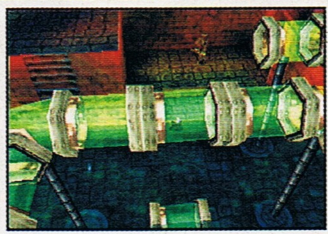
Vuelve a cambiar al cuerpo. No cabe por el agujero: tendrás que utilizar la puerta para entrar en la sala de los tubos. Si das a la **palanca**, se desplazan los tubos y dejan al alcance de tu mano el camino al otro lado de la sala. Al final llegarás a una planta superior: pulsa allí el **interruptor del suelo** y deja que el cuerpo le siga. Reúne las dos partes y trepa hacia arriba.

Pasa por todas las habitaciones abiertas y salva a las mujeres poniéndote justo debajo de la abertura y dándoles a los monstruos en la cabeza con el martillo o la espada. ¡Por asqueroso! Cuando hayas salvado a tres mujeres, baja por el palo de madera hasta los dos toros peludos. Utiliza tu espada y rétalos para que arremetan contra la puerta tapada por rocas, ¡los muy brutos!, y te abran el camino.

Salva a la cuarta señorita y, después de utilizar de nuevo la fuerza de los toros, salva a la quinta. Antes de correr hasta el jefe, deja que tu mano se cuele por la abertura central en la última habitación de monstruos: ¡así obtendrás el **cáliz**!

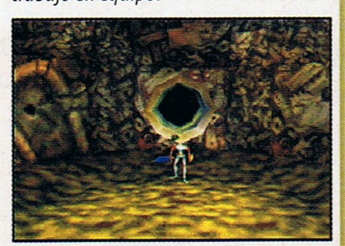
El líder coloca dos tesoros en la orilla del lago subterráneo. Ahora pasará el balsero.

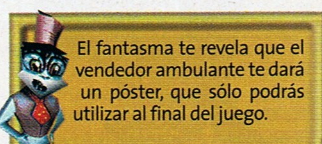

Las cloacas: en el estanque verde, la cabeza ha de separarse del cuerpo y después te atacarán.


Tiene que atravesar estos tubos: mientras la mano se abre camino solita a través de los tubos verdes,...


...los objetivos del cuerpo son las palancas. Ya sabes: ¡esto no marcha sin trabajo en equipo!


Los toros abren puertas: para salvar a las últimas mujeres Mullock, envía a los animales contra los muros de piedra.


Al salvar a la quinta y última mujer, la mano toma el buscado cáliz de la abertura de la pared.


El fantasma te revela que el vendedor ambulante te dará un póster, que sólo podrás utilizar al final del juego.

12) Máquina del tiempo

En este nivel no podrás ver al fantasma Winston. ¡Te echamos de menos, fantasmón!

El laboratorio parece abandonado. Si has seguido al profesor hasta el cuarto de estudio, te llevará hasta la máquina del tiempo. En el museo, una mano verde se une a ti enseguida y tu la envías al interior del cilindro de metal grande. Allí encontrará una **parte de la máquina del tiempo.**

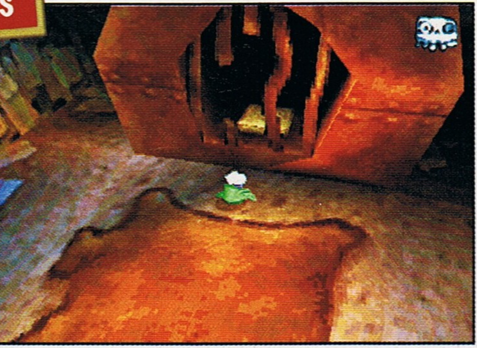
Encontrarás la **segunda parte** tocando la sonata, para lo que deberás pulsar en el orden correcto las **losas del suelo** de colores. Y conseguirás la **tercera parte** a través de un extraño combate de alienígenas en un paisaje lunar artificial. Después de lograr reunir las tres partes con éxito, ponlas juntas y viajarás a través del tiempo.


Para conseguir las partes de la máquina del tiempo, necesitas la ayuda de tu mano: una vez vaya ella sola, ¡bueno, con sus cinco deditos!,...


...cambia entre mano y cuerpo. ¡Mientras que Sir Fortesque atrae a los tiradores hasta las plataformas de piedra, la mano dirige los disparos del misil!

13) Vuelta a las cloacas


Para liberar los cuerpos encerrados, la mano se cuela entre los guardias enanos y atraviesa el hueco que ves en la imagen.


¡Entre rejas! Cuando vuelve a la primera sala del edificio, la mano encuentra el interruptor para la jaula. ¡Qué lista!


Pelea contra los Mullocks. Después hazte con la llave (L1+△) del rey aturdido.

La puerta del local rectangular en el medio de la sala principal está abierta. Entra, dejándote caer por el agujero del suelo, baja por las escaleras, y hazte con la **piedra del tiempo.**

En cuanto se cierra la jaula a tu alrededor, la **mano** volverá a ti. Dale tu cabeza y envíala a las escaleras de piedra de la habitación: allí se cuela por una pequeña ranura de la puerta. Fuera te esperan guardias, pero también una fuente curativa.

Cuando hayas vuelto a unir cabeza y cuerpo, te darás cuenta de que han llevado la máquina del tiempo a la isla, y que necesitas el sombrero del rey para llegar hasta allí. El rey se esconde en el edificio con la estatua de Sir Fortesque. Si luchas contra los guardias, saldrá de su escondite. Después de un par de golpes al rey (¡es un tipo flojucho!) podrás hacerte con la **llave**. Toma el **sombrero del rey** del vestuario. Ahora ya no te ataca ningún alienígena y el barquero comienza a surcar las aguas. ¡Mejor que los gondoleros de Venecia!

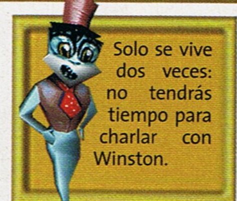
Te habías dado cuenta de que los Mullocks no estaban contentos por el robo de la piedra del tiempo. Más tarde sabrás que la máquina del tiempo se encuentra en la isla y que necesitas el sombrero del rey para ir allí.

14) Vengar al destripador

A bordo de la máquina del tiempo verás al destripador. Es un duro contrincante y sólo es vulnerable cuando está atacando a tu novia. ¡El muy canalla!

En el último nivel has conseguido la magia determinante con el sombrero real: el destripador lucha contra ti (con un ataque especial) y contra Kiya. La energía vital de la bonita momia va bajando rápidamente. ¡Estate muy atento! Si se muere, verás el término *Game Over* en la pantalla.

Mientras está agarrando a Kiya para herirla, atácale y entonces cambia corriendo a la magia del 'rayo bueno' para curar a tu compañera. Si llevas artillería pesada contigo, ¡podrás incluso evitar que hieran a Kiya disparando sin parar!



Solo se vive dos veces: no tendrás tiempo para charlar con Winston.

A este destripador le pierden las mujeres...



Si la fuerza de la chica momia se apaga más rápido que la energía vital del destripador, lograrás poner en pie de nuevo a Kiya con la magia 'buen rayo'.

15) La catedral (1)



¡Menuda pajarita más original! Con sus patitas y todo.

Justo en la entrada, Winston te habla de las pobres almas a las que has de liberar para tener acceso libre a la catedral. Además, te aconseja que el vendedor ambulante te repare la armadura.

Cuando estreches la mano de tu doble temporal, conseguirás la **armadura dorada.** Con ella tienes que encontrar la página que falta del libro mágico, que se encuentra en las *torres de la catedral*, el nivel más complicado de todo el juego.

En la entrada de la catedral te espera un **escudo dorado.** La puerta está cerrada. Por eso pasa por la izquierda del edificio y salva a la primera de las doce almas. Allí al lado, encontrarás una trepadora: el único medio para entrar en el interior del terrorífico edificio, porque la escalera del otro lado de la fachada sólo te llevará a un vendedor ambulante.

Al subir, unas marmitas vierten lava contra ti: trepa a la izquierda del todo y pon atención en dejar de moverte cuando caiga la lava caliente. En los tramos en horizontal te atacarán monstruos que escupen fuego. Lo echan tres veces seguidas y después hacen una pausa ¡para coger aire! Familiarízate con el ritmo y te ahorrarás problemas. En cuanto oigas un ruido fuerte, utiliza tu arma de largo alcance, porque significa que por allí se ha despertado una estatua de piedra que intenta atacarte desde el cielo.

En el tejado de la catedral encontrarás dos entradas custodiadas cada una por dos monstruos. ¡Por si fuera poco con uno! Detrás te esperan más almas. Antes de atreverte a entrar en la torre grande, hazte con la cuarta alma al otro lado del tejado, donde hay una torrecilla. Antes de iniciar el último tramo de tu recorrido, dispara antes de trepar a todos los monstruos voladores, para que no te molesten al subir. ¡Buen tiempo y cielo despejado!

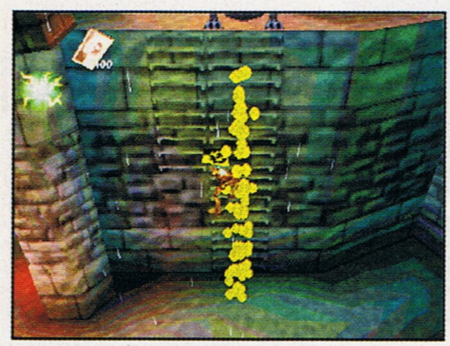
A medio camino hacia arriba, trepa hacia la derecha para hacerte con el alma número cinco. Espera hasta que se te pase el mareo causado por rodear la torre y sube hasta arriba del todo trepando. Si ya has reunido todas las almas, cuando llegues arriba, la puerta estará abierta ¡Entra, entra!

En el interior, utiliza la lámpara araña para bajar; pero déjala en mitad del camino para poder liberar a dos almas más.

Hazte con un alma más en la puerta pequeña y entra, atravesando la puerta grande, en la sala más difícil de todas. En teoría puedes cruzarla pasando por la plataforma central y seguir jugando en la siguiente habitación. Pero no te servirá de nada: tarde o temprano tendrás que descubrir las dos almas que apenas se ven y que están arriba del todo, a derecha e izquierda.

Sube a la **plataforma** y déjate transportar un par de veces de un lado a otro. Observa el comportamiento de las otras dos plataformas a tu derecha e izquierda. Cuando estés muy cerca de una de ellas, salta para alcanzarla. Da lo mismo que sea a la plataforma de la izquierda o a la de la derecha: tardarás medio minuto en comprender su movimiento. La verás acercarse a poca distancia desde unas escaleras laterales. Con un salto con sprint de tiempo, puedes llegar a ella y conseguir agarrarte a la piedra. ¡Uf, salvado!

Trepa hacia arriba y date la vuelta. Así te darás cuenta de que las últimas almas se encuentran en unos bloques sobre los cuales se balancean las plataformas. Las plataformas que van de un lado a otro no pueden bajar. Pero ten cuidado, porque entre ambas pasarelas hay un hueco pequeño y mortífero. Si lo ves a tiempo, podrás pasar al otro lado mediante un simple salto.



¡Quema! La lava solo te tirará de las escaleras si trepas por el centro o te mueves. Si te cuelgas sin moverte (lo mejor es a la izquierda), la lava pasará y no te tocará.



Tres bocanadas de fuego y después: una pausa. Las estatuas escupen fuego siguiendo siempre el mismo esquema, pero cada una con un ritmo distinto. ¡Esquívalas!



Gracias a unas palancas en cada piso, la lámpara araña sirve de ascensor para bajar. Con las teclas laterales, divisarás dos almas a mitad de camino. ¡Libéralas!



Quédate en la plataforma central y observa el movimiento de las otras dos. Salta cuando pase una de ellas muy cerca de la plataforma donde te encuentras.



Cuando hayas llegado a una de las plataformas laterales, tienes que saltar con sprint a la trepadora de la pared. Esta imagen muestra la mejor perspectiva.



Si has llegado hasta aquí con un salto preciso, las dos últimas almas, así como un monstruo volador pesado, están a una distancia alcanzable...



...¡pero cuidado! Cerca del medio de las pasarelas de madera hay unos huecos apenas visibles entre las tablas. Podrás evitar caer en ellos con un salto sencillo.

15) La catedral (2)



Esto es un trabajo para mañosos ¡como tú! Has de introducir aquí la ruedecilla. Después, con la palanca (justo a la derecha), gira las próximas habitaciones de forma que...

Sir Daniel ha sobrevivido al episodio de las plataformas bamboleantes. Ahora, en la torrecilla contigua, hazte con la primera ruedecilla con un salto preciso. ¡Venga, delgaducho!



...tu mano llegue al hueco del suelo indicado y lo atraviese. Si la mano sobrevive al siguiente tramo de saltitos... ¡con ayuda de los dedos! conseguirás una segunda ruedecilla.



La segunda ruedecilla dorada mueve el último mecanismo: dos giros más (en la primera máquina) hacen que la palanca que necesites esté al alcance de tu mano.

Cuando tengas ambas almas, atraviesa la entrada grande de la habitación en una cámara con luz roja. Sube con la plataforma y podrás llegar a un rincón de la pared con **'ruedecillas'** mediante un preciso salto.

Hazte con el objeto y vuelve a la habitación con las plataformas bamboleantes. Abajo del todo, una pequeña puerta te lleva a una sala con un mecanismo de ruedas dentadas.

Poniendo tu ruedecita allí, y con la **palanca**, podrás girar la siguiente habitación. Quítate la cabeza para colarla por la grieta del suelo y que pase a la habitación que has girado en la habitación anterior mediante la palanca.

El combinado de cabeza y mano sólo tiene que pasar un par de pasajes de saltos y volver al cuerpo con una **segunda ruedecilla**. Este objeto pone en marcha otra máquina. Con unos cuantos golpes en la **palanca** de esta misma habitación, la giras para poder poner el camino recto hasta la última sala, en cuyo centro se encuentra un demonio. Cuando tengas a todas las almas en el saco, estas se dirigirán al monstruo y tu conseguirás la **página mágica del libro.**

En el mismo momento, la habitación empieza a moverse y sólo te quedan 60 segundos para salir del edificio. Utiliza el sprint turbo: no te quedes colgado en ninguna esquina y salta las escaleras a un paso de distancia. Sólo si das una carrerilla perfecta, saldrás sano y salvo de estos muros. ¡Y de aquí a las Olimpiadas, si te dejan participar con tu peso!

16) El demonio

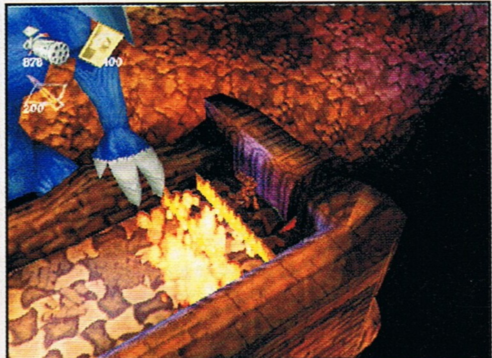
Durante la lucha contra los criados, el hechicero flaco se esconde detrás del monstruoso perro gordo con cara de malas pulgas. Intenta atacar al hechicero y después acaba con su compañero canino.

Atravesando la puerta, te encontrarás con un demonio que ocupa toda la pantalla, y cuyos puñetazos y llamaradas tienes que esquivar. No podrás herir directamente al monstruo, así que hazte con el vehículo volador que va subiendo de forma regular armado con un arma de larga distancia. Si atraviesas su escudo, empezará a girar y disparar al demonio que se mostrará herido.

Repite esta táctica. Ante todo tienes que esquivar los puñetazos del enemigo, que al contrario que las inofensivas llamaradas, te alcanzarán más veces. Después de tres o cuatro ataques desde tu cañón de a bordo, acabarás con el demonio. Relájate, mira un vídeo, y regocíjate con un reencuentro con la momia de tus sueños.



El gordito protege a su compañero con el cuerpo. Si consigues vencer al flaco, vencerás rápidamente al otro.



¡Cuidado! ¡Ponte a salvo! Podrás evitar las llamaradas del demonio en el otro extremo de la pasarela.

El fantasma te aconseja salvar antes de la lucha final (¡es muy importante!), y te dice que deberías comprar munición al vendedor.



Sólo puedes vencer al demonio de forma indirecta: cuando veas el vehículo volante, se volverá en contra de su dueño.

Yes, Sir! Detrás de este Bulldog se esconde el hechicero.

FIN

Text: Winnie Forster

NINTENDO

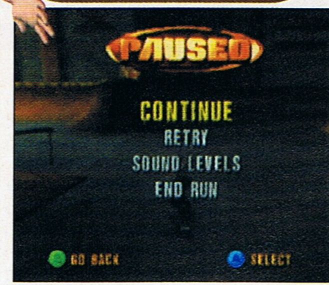
¡Al auténtico Tony Hawk le encanta jugar a su juego en la consola!

Tony Hawk's Skateboarding

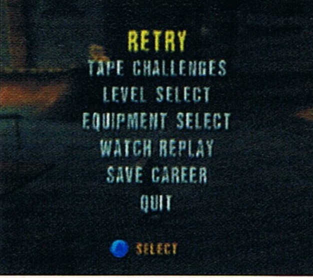
Pausa el juego, mantén pulsado el botón L e introduce uno de estos códigos para activar la correspondiente función de cheat. La pantalla parpadea un momento para confirmarlo.

Cheats

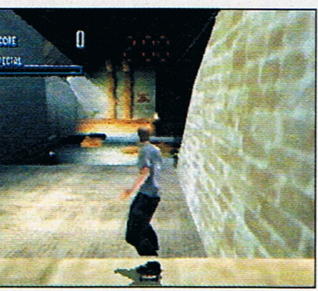
- Puedes escoger distintas posiciones para iniciar el nivel: C◀ C▶ C▼ ↑↓
- Equilibrio perfecto: C▲ C▶ ← C▶ → ↑↓
- Multiplicador de trucos por 10x: ↓→↑→↑← C▲
- Facultades de la tabla al máximo: C▲ C◀ ← ↑↓
- Special-Moves más rápidos: C▲ ← C▼ C▼ ↑↓ →
- Modo cámara lenta: ↓↓ C▲ C▶ ←
- Modo turbo: →↑↓↓↑↓
- Retrato de una joven: C◀ C▼ C▶ C◀ C▼ C▶ C▶



C◀ C▶ C▼ ↑↓: *introduce este cheat en una pausa durante el juego...*



...y vuelve a empezar.



Ahora puedes escoger distintas posiciones de inicio dentro de un nivel.

C◀ C▼ C▶ C◀ C▼ C▶ C▶: *¿quién esa rubia? ¿Será la novia de Tony Hawk?*



↓→↑→↑← C▲: *¡con el multiplicador conseguirás muchos puntos!*



C▲ ← C▼ C▼ ↑↓ →: *gracias a unos Special-Moves más rápidos ¡te convertirás en el maestro de los combos!*

GAME BOY

Toy Story 2

Passcodes

Escena 2: **PBPP**	Escenas 7 y 8: **JBPJ**
Escena 3: **BJWJ**	Escena 9: **JJWW**
Escena 4: **PJBW**	Escena 10: **PBWJ**
Escenas 5 y 6: **WBPP**	Escena 11: **BPWW**



BPWW: *¿Se trata del auténtico o del falso Buzz Lightyear? Da igual...*



...¡ya hay que volver a casa!

DREAMCAST

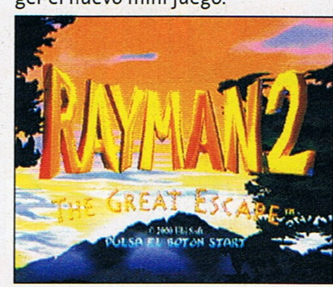
Después del espectacular éxito de Rayman en PC, DC y N64, Ubi Soft quiere lanzar un sucesor adecuado.

Rayman 2

Platillo Globox (Multiplayer)

Mantén pulsado L + R en la **pantalla de título**, cuando aparezca *Press Start* y después pulsa Ⓑ Ⓑ Ⓑ Ⓑ.

En el menú principal podéis escoger el nuevo mini juego.



Introduce aquí el cheat para que...



...aparezca el nuevo punto DISCO GLOBOX en el menú principal.



¡Podréis jugar hasta cuatro jugadores!

Zombie Revenge

Elección de nivel en modo Fighting

En el juego adicional puedes escoger el Fighting Mode:



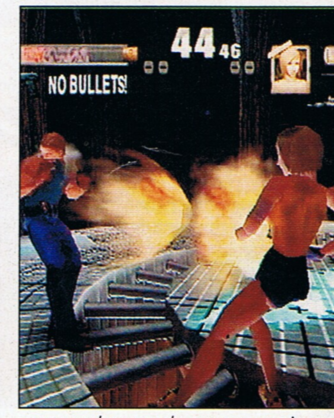
En el menú principal, selecciona el punto Fighting Mode con la tecla START y mantenla pulsada.

STAGE SELECT
STAGE7

En la elección de stage, puedes elegir entre siete campos de lucha distintos...



Escoge el tipo de juego que quieras, y confirma pulsando Ⓐ.



...para poder proceder como en un juego de lucha clásico, ¡sin munición!

Textos: Elena Castellanos

CANAL+ CLASSIC BILLAR

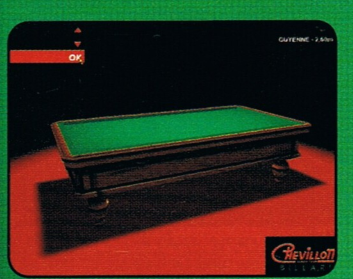
El billar clásico no es demasiado popular en nuestro país. ¡Pero eso no significa que no se puedan hacer buenos juegos basados en él!



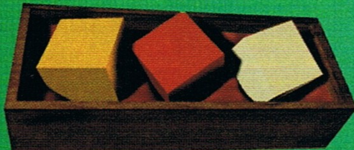
¿Una jugada parece imposible? Deja que la máquina la realice.



¡El increíble hombre invisible se echa unas partiditas! Al cambiar de cámara, ver al taco flotando por la pantalla crea un curioso efecto fantasmal.



Todas las mesas disponibles se basan en modelos reales.



Flipante: uno de los sets de bolas que puedes conseguir tiene forma de cubo... ¡Para echarte unas risas!

Billar? De todos los juegos posibles, ¿por qué uno de billar? ¿Es que no podían hacer uno de fútbol o baloncesto, como todo el mundo?

Bueno, veamos de qué va todo esto: hay que darle a la bola con el palo y hacer que choque con las otras dos. ¿Y ya está? Qué simple, ¿no? Probemos...

¡Ahí va! Pues tiene más misterio del que parecía. Según dónde y cómo le des, la bola hace cosas diferentes. Que si un efecto ladeado, que si un retroceso... La fuerza del golpe la fijas matemáticamente o emulando el movimiento del taco con el ratón (más difícil). La interfaz es cómoda, y te ayuda a ver la alineación exacta de las bolas en el plano horizontal, sin importar el ángulo de cámara escogido (hay diez).

Si no tienes ni idea de billar (nuestro caso) o quieres perfeccionar tu técnica, hay unos tutoriales que te ayudan a dominar diferentes tipos de jugada, y que además constituyen un buen desafío de habilidad. Cada golpe está ilustrado con un ejemplo mostrado mediante vídeo y juego real.

Los gráficos, sin ser técnicamente destacables, nos han gustado. **Lógicamente, la animación de unas bolas rodando y un palo no deja lugar a muchas florituras; pero la presentación está cuidadísima: han acertado de lleno con la elegancia de este deporte.** Un buen detalle es que, a puros efectos estéticos, se pueden elegir varios tipos de taco, mesas (basadas en modelos reales), locales y bolas. No todos están disponibles desde el principio, con lo que se añade motivación al asunto.

Éste es un noble esfuerzo por popularizar el billar entre el público general, ya que no hace falta ser un experto para disfrutarlo, aunque sí tener interés por aprender. Aún así, habría sido más completo si incluyese otras modalidades, como snooker o pool. ¡No les habría costado tanto, caramba!

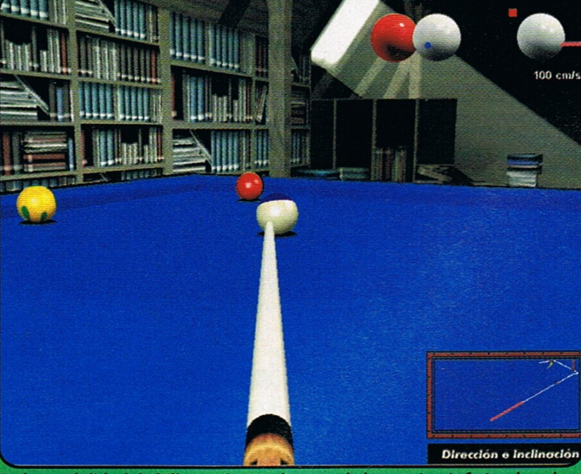
INFO

Nuestros campeones

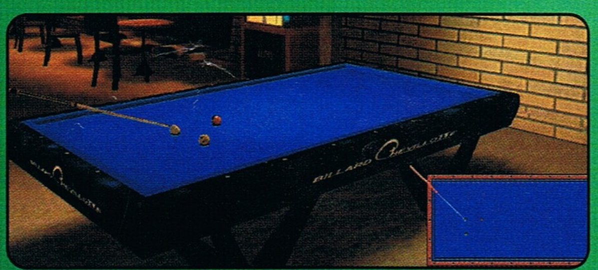


Dani Sánchez, un catalán temible con el taco...

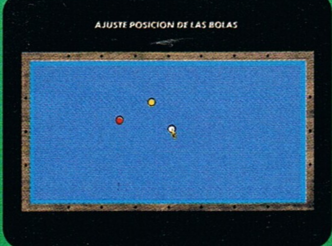
¡España no lo hace mal en billar! El 68ª Torneo Nacional de Billar Libre lo ganó el catalán Esteve Mata. La Federación española celebrará, previsiblemente, un nuevo torneo en diciembre de este año. Daniel Sánchez se proclamó campeón iberoamericano, y acaba de ganar el campeonato de Europa a tres bandas. A nivel internacional, Rafael García logró el Bronce en el Campeonato del Mundo al Cuadro 71/2, que ganó el belga Frederic Caudron. Para más información: www.billarnet.com.



En la modalidad de billar artístico, el mapa de la esquina inferior derecha muestra la trayectoria que seguirán las bolas con el golpe elegido.



Si quieres un buen desafío, haz que las bolas se coloquen al azar. Siempre puedes pedirle a la máquina que te aconseje el mejor golpe.



Si quieres ensayar jugadas concretas, puedes posicionar las bolas.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

GALERIANS

ガレリアンズ

Se acabó el matar zombies y arañas con armas de fuego. Lo último es hacerlo con el poder de... ¡tu mente! 'Galerians' da fe de ello.

Rappel utiliza su tarot, pero yo soy más chulo y uso mi mano.

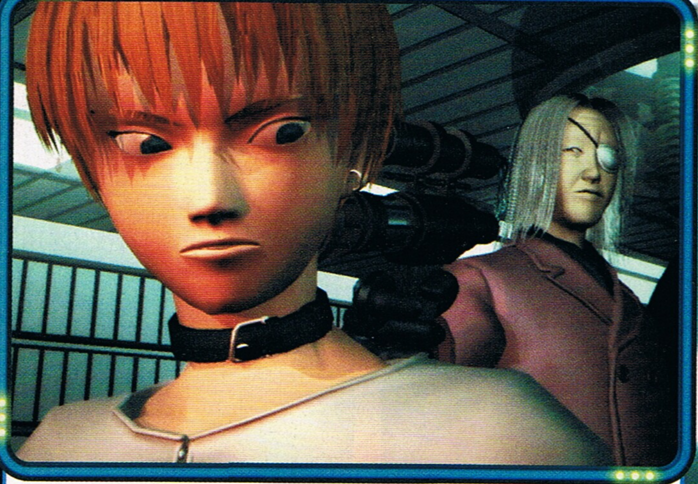


¡Vaya! Las Fallas han comenzado antes este año, gracias a tus poderes de combustión espontánea.



Este pasillo parece desierto, pero: ¡ten cuidado! A veces hay peligros a la vuelta de la esquina.

¡Caray! También a este juego ha llegado el éxito de Gran Hermano. Rion descansa un rato viendo el programa.



Tus enemigos te infravaloran. Una simple pistolita contra tus poderes telekinéticos: ¡ahora se va a enterar el greñas este de lo que vale un peine!

Te despiertas en un extraño laboratorio. No tienes ni idea de cómo has ido a parar ahí. Una voz en el interior de tu cabeza te fuerza a entrar en acción. ¡Alguien necesita tu ayuda! Sin embargo, las cosas no son tan sencillas. Un grupo de científicos se apresura a detenerte. Instintivamente lanzas un ataque que ni en tus peores pesadillas hubieses pensado realizar. ¡Les acabas de hacer estallar la cabeza! Ríos de sangre corren por la habitación. No eres capaz de controlar tu poder, y el miedo comienza a apoderarse de ti. Afortunadamente no tardas en dominarlo y... ¡que tiemblen quienes intenten pararte ahora, porque tus poderes mentales son variados y terroríficos!.

Galerians es un juego de horror ciberpunk en la línea de los conocidos *Resident Evil* o *Dino Crisis*. Aprovecha las virtudes de estos grandes consagrados en cuanto a gráficos, jugabilidad, sistema de juego y sonido, pero dentro de una historia novedosa y atractiva sobre seres sobrehumanos con poderes psíquicos. No obstante, la gran aportación



Este policía te acaba de alegrar el día. ¿Cómo le noquearás: con la combustión o con la onda expansiva?



La cosa se complica: ¡experimentos genéticos con embriones humanos!

Rainheart es un inmaduro mental que proyecta ilusiones con su mente.



Ésta es una de las consecuencias de no saber controlar tus poderes.



Estos seres son cazadores especialmente entrenados para eliminarte.



¡Onda Vital! Si Goku te viera, te pedíría derechos de imagen.

INFO

¡Akira ha vuelto!

Los duchos en manga y animación japonesa, encontrarán similitudes entre este juego y el emblemático Akira. Un cómic creado por Katsuhiro Otomo en 1982. La historia se centra en la vida de un chaval, Tetsuo, que por azar descubre sus poderes mentales. El Gobierno le detiene para aprovechar su potencial como arma de destrucción masiva. Sin embargo, Tetsuo escapa y...

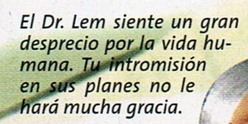




Birdman es alto y atractivo, pero con cierta vis maligna.



Las emboscadas y golpes a traición son las artimañas de tus enemigos.



El Dr. Lem siente un gran desprecio por la vida humana. Tu intromisión en sus planes no le hará mucha gracia.



Cuando tu AP se llene por completo, prepárate para lo peor.

Esa puerta metálica se te resistía. Pero gracias a tu poder sensorial, has sabido resolver el enigma que ocultaba.

de *Galerians* reside en las características del protagonista. En primer lugar, posee la facultad de percibir información oculta a sus sentidos con un simple toque de su mano en el objeto apropiado, lo que resulta muy útil para resolver los puzzles que dificultan su camino. Y, en segundo lugar: su energía mental, que cuando llega a límites incontrolables, desata su poder y destruye masivamente a todos los que se le acercan. Lo malo es que en este estado, su salud va deteriorándose y necesita tomar las píldoras calmantes que encuentra repartidas por el escenario. Los experimentos a los que ha sido sometido, hacen que sienta una especial dependencia por estas sustancias químicas: su vida y poderes están estrechamente ligados a ellas, no pudiendo avanzar en la historia si no las administra con buen juicio.



Las salas que visitas son un prodigio de tecnología y confort.

A pesar de la corta edad del protagonista (14 años), los enemigos son numerosos y dañinos: científicos, policías armados con porras y escopetas, engendros mutados genéticamente, y por supuesto, ¡tus hermanos psíquicos, los galerians! Son seres con poderes paranormales que evitarán que abandones el nido familiar.

En líneas generales, el juego es atractivo e interesante, pero posee algunos defectos: el mapa no señala tu localización concreta y algunos cambios de perspectiva son confusos. Esto te puede desorientar y obligarte innecesariamente a deshacer caminos ya andados. También hay que destacar que las cápsulas y píldoras aparecen siempre bien ocultas, y no se ven a simple vista. Deberás buscar en todos los rincones, por tonto que te pueda parecer el lugar.

Si nunca entendiste el final de Akira: ¡éste es el momento!



PC | PS | N64 | DC | I

Galerians

Aventura de horror psíquico para avanzados.

7.990 ptas. | Crave/Acclaim | 1 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Argumento atractivo. Poderes molones. Calidad a lo *Resident*.

Es fácil desorientarse. Objetos poco visibles. Búsquedas pesadas.

Para fanáticos de las aventuras de horror que busquen una historia sin zombies. **8**

Texto: Miguel Carmona



No te dejes engañar por sus dos poderosas razones: ella te busca, pero no con las intenciones que tú piensas.

"¡Ayúdame!", te grita esta preciosidad.

Wacky Races



¡Ahí van los 'Autos Locos' en otra divertida carrera! Aunque esta vez se disputa en tu Dreamcast, así que coge un mando ¡y sal disparado!

El Espantomóvil es el vehículo de los hermanos Tenebrosos.

Pierre Nodoyuna está al acecho: ¡ten cuidado!

Recordarás, si no eres muy joven, una serie de dibujos animados llamada *Los Autos Locos*, que trataba de unas disparatadas carreras protagonizadas por unos no menos locos participantes. Pues ahora, de la mano de Infogrames, podrás disfrutar de estas carreras tanto en Dreamcast como en Game Boy Color. Un poco más tarde, hacia septiembre de este año, saldrán a la venta las versiones para Playstation y PC.

El objetivo del juego es llegar el primero en todas las carreras, porque aquí lo más importante no es participar, ¡sino ganar! Y deberás hacerlo por cualquier medio y al precio que sea, aunque eso signifique que tengas que pasar por encima de todos y cada uno de los demás competidores.

La versión de Dreamcast, que es la que analizamos aquí, sorprende por tener unos de los mejores gráficos que hemos visto para esta consola, con todo tipo de alardes, como destellos o marcas de neumáticos, dispuestos para tu deleite visual. Algo estaba muy claro: los diseñadores tenían como objetivo que el juego fuera lo más parecido posible a la serie de TV, ¡y sin duda lo han logrado! Pero no sólo de desiertos viven los dibujos animados, o al menos el juego que nos ocupa, por lo que se le han dado dos localizaciones más a las carreras: bosque y parajes nevados. Acompañando a los escenarios hay cuatro modos de juego, que son: arcade, campeonato, contrarreloj y resistencia. Además, podrás elegir entre dos modos de dificultad que se ajustan a tu destreza, con lo que tienes aseguradas horas y horas de juego.

En principio, puedes elegir entre nueve personajes. Decimos "en principio" porque el villano Pierre Nodoyuna, el personaje más carismático de la serie a pesar de su maldad (¡y de que perdía siempre!), sólo estará disponible una vez

Al Alambique Veloz, de Lucas el Vago, no hay obstáculo que se le resista.

¡Aparta, Penélope! La pista no es lo suficientemente ancha para los dos.

¿Quién no recuerda la risa del perro Patán?

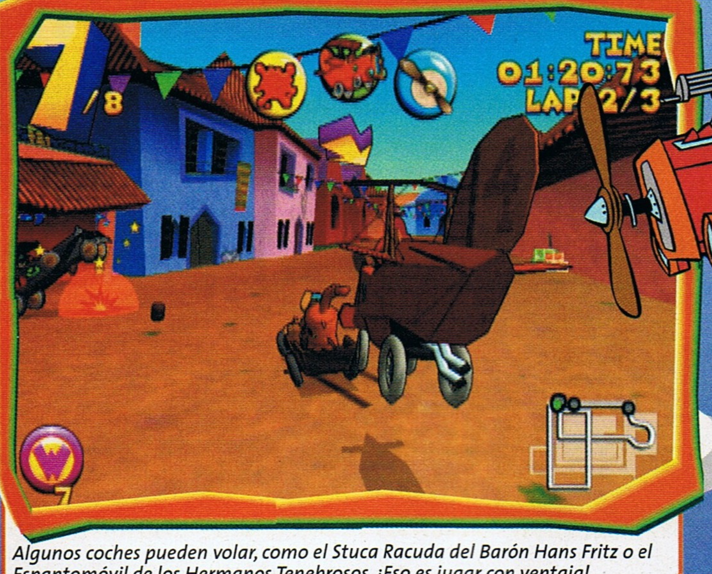
Los estilos de conducción se ajustan al nivel que tengas. ¡Genial!

A Pedro Bello no le importa perder una carrera si con ello beneficia a su admirada Penélope.

Podrás activar nuevas armas ganando estrellas en las carreras. Además, también podrás correr con coches bonus.

La adherencia de los coches varía de una superficie a otra. ¡En la nieve irás sobre patines!

Los escenarios son de lo mejorcito que encontrarás en un juego de carreras.



Algunos coches pueden volar, como el Stuca Racuda del Barón Hans Fritz o el Espantomóvil de los Hermanos Tenebrosos. ¡Eso es jugar con ventaja!

El Barón Hans Fritz vuela con su Estuca Racuda.



Algunos coches pueden sufrir cambios para pasar ciertos obstáculos.

COMPETIDORES



Pierre Nodoyuna es el malo del juego, siempre haciendo trampas.



Mafio y sus Pandilleros han venido de Chicago para ganar la carrera.

Lucas Vago intentará ganar. Pero después de echarse una siesta, claro.



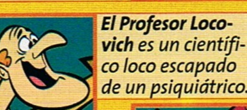
Los **Hermanos Tenebrosos** son unos competidores de miedo.



La coqueta **Penélope Glamour** se aprovecha de su belleza para ganar.



Aunque tiene un gran competidor en **Pedro Bello**, pero él la quiere.



El Profesor Locovich es un científico loco escapado de un psiquiátrico.



El **Barón Hans Fritz** gusta de bombardear a sus competidores.



Los prehistóricos Hermanos **Macana** son unos locos hombres de las cavernas.

Brutus y Listus son los hermanos montañeses de Lucas el Vago.

que lo *desbloquees* tras ganar carreras y enfrentarte a él.

Cada personaje tiene sus propios comentarios con respecto a lo que suceda en la carrera, y además son todos muy divertidos. Al contrario que en *Speed Freaks* o *Crash Team Racing*, no tendrás que recoger power ups por el circuito: cada personaje posee sus propias armas, un total de tres, que podrá utilizar durante la carrera para fastidiar a los oponentes en su beneficio. Para activarlas, deberás recoger una serie de monedas dispersas por la pista de todos los niveles.

Y recuerda, ¡las carreras locas están hechas para jugadores locos!

Penélope Glamour tiene a Pedro Bello comiendo de su mano.

El Heterodino (¿alguien sabe lo que significa?) curva su parte delantera cuando va a torcer. ¡Como si tuviera vida propia!

PC | PS | GBC | DC | E

Wacky Races

Carreras locas para todos.

8.990 ptas.	Infogrames	1-4 jug.

- Tarjeta memoria, vibración, TV 60 Hz.

Gráficos 9 | Sonido 10 | Jugabilidad 9

☺ El juego es una fiel representación de la serie de TV. Excelentes gráficos.

☹ Podría haber ido más rápido y las carreras, ser más frenéticas.

Un juego que les gustará a todos los de la casa. ¡Aprovéchate y vapulea a tus padres! 9

Texto: Daniel Palomares

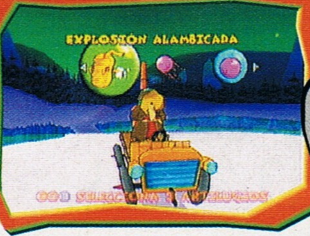


Para elegir la carrera en la que quieres competir, deberás recorrer antes un escenario.

Los antideportivos y antediluvianos Hermanos Macana, al volante de su Rocomóvil, van repartiendo porrazos a diestro y siniestro.



Las armas que puedes usar son de lo más disparatadas, cómo las bombas que lanza la Superchatarra Special.



A cada arma le puedes asignar un botón; puedes elegir entre X, Y o B.



DESTRU DERBY

Después de una vuelta, olvídate de tener tu coche entero: ¡menudos golpes! Pero como decía Galileo: "Y, sin embargo, se mueve..."

INFO

Más choques y bollos

Antes de *Driver* o *Demolition Racer,* los usuarios de la Playstation ya podían romper polígonos en 1995 con *Destruction Derby* gracias a Psygnosis. La segunda parte apareció a finales del 96, pero ni en los gráficos ni en la jugabilidad se notaban mejoras sustanciales. Las conversiones a PC salieron poco después de las versiones de la consola de Sony sin que nadie le prestara mucha atención, porque *DD* estaba demasiado ligado a la consola.

El año pasado, THQ se hizo con los derechos sobre una versión para la Nintendo 64, pero el resultado fue todavía peor.

Studio 33 desarrolló la tercera parte exclusivamente para la Playstation.



Sin tarjetas 3D: Destruction Derby *para PC.*

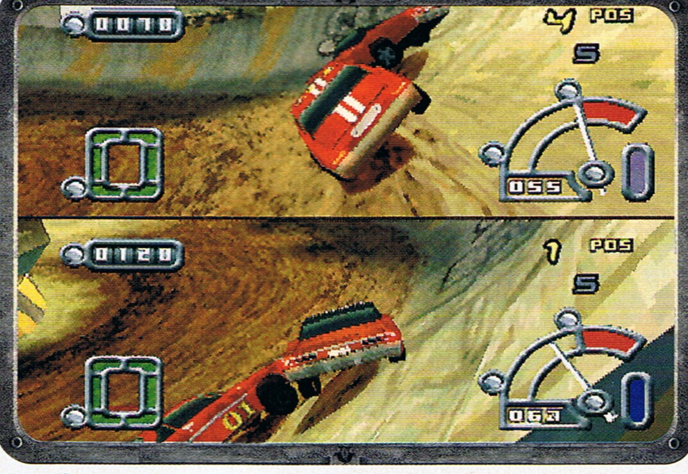


Destruction Derby 64 *era más soso.*



Todo lo que sube ¡baja!: los grandes saltos casi no provocan daños a los coches.





Uy, qué feo: ¡tu coche está demasiado nuevo! ¿Un golpecito? En el modo multijugador no sólo te enfrentas a golpazo limpio a colegas tuyos, sino también a coches del juego.

Guerra sobre ruedas: el nuevo modo Battle



¡Aquí sobra gente! En el modo rascacielos hay que tirar a los rivales de los edificios...



... y si te apetece volar, ¡no te hará falta comprarte un billete de avión!



Pasa la bomba: ¡lanza el TNT a otros coches antes de que explote!

CTION RAW

El cuentadaños (abajo, izda.): cuanto más cerca del rojo, más chatarra...

En los tres circuitos Destruction Derby no hay escapatoria.

Tu rival se va a quedar sorprendido de todo lo que puede caer del cielo.

¡Uy! Tienes unas ligeras rozaduras en el lado derecho.

Los choques fuertes contra los rivales en el modo demolición tienen nombres cariñosos y constructivos: aterrador, quebrantahuesos, rompemandíbulas...

Física perfecta y magnífico comportamiento de conducción: ¡en la curva el coche se levanta del suelo!

Si todos los circuitos tienen tela, imagínate cuando es sobre nieve. ¡Resbalarás sólo con que te miren mal!

Paisajes verdes y carrocería embarrada: en ningún DD hubo nunca circuitos tan variados.

Hay gente que quiere más a su coche que a su pareja. Te lleva donde quieres y nunca discutes con él, pero ¿qué ocurriría si el resto de conductores se pusieran bordes? Imagina: monstruos de metal de kilómetros de longitud cruzan las calles y no respetan tu camino. No hay otra opción: empuja al que se te ponga delante y tíralo de la pista. ¡Esto es la jungla del metal!

Psygnosis puso en la calle *Destruction Derby* casi al mismo tiempo del lanzamiento de la Playstation en 1995 y tuvo mucho éxito. Un montón de conductores estresados, pilotos aficionados y corredores de primera con ganas de jarana se lo pasaban pipa disfrutando de accidentes virtuales y guardabarros por los aires, ¡haciendo el bruto, vamos! Inmediatamente empezó a correr el contador de ventas y las continuaciones de la serie no se hicieron esperar. Los desarrolladores han dedicado más de dos años de trabajo a la tercera parte de la serie *Destruction Derby*.

En la parrilla de salida sólo hay coches ficticios, cuya apariencia recuerda a los pesados automóviles americanos de *Driver*. La razón es muy simple: ¿qué fabricante de automóviles daría la licencia de sus modelos para ver como los jugadores los destrozan sistemáticamente, extasiados de emoción?

La física de los golpes de carrocería es sorprendentemente realista: se pueden ver a la perfección las fuerzas que tiran de cada vehículo cuando se mete a velocidad del rayo en una curva. Huellas de derrapes y nubes de humo son sólo una señal de cómo se atormentan sobre el asfalto los bólidos. Sin embargo, el jugador logrará mantener todo bajo su control gracias a un mando muy sencillo, y será capaz de concentrarse perfectamente en las duras batallas.

En las *Wrecking racing (demolición)* sólo hay un circuito. El resto de las 24 pistas sólo se activarán al conseguir la puntuación necesaria. Además, no solo lograrás los puntos que te hacen falta según la plaza que ocupes en la carrera: las carambolas con los contrincantes también se premian. Normalmente lo único que importa es llegar a la meta sin acabar antes en el cementerio de coches.

En el modo *Smash 4 $ (mercenario)* correrás para ganar dinero: si consigues mucha pasta, renovarás tu flota de coches a la vez que la dotarás de las mejores prestaciones. **Los modos de batalla están pensados para realizar emocionantes duelos contra algún amigo (pueden competir hasta 4 jugadores).** Tendrás que convertir al resto de contrincantes en chatarra en el ya conocido *Destruction Derby* o tirarles desde altos edificios ¡sin paracaídas! en la nueva opción *rascacielos*. Destaca el modo *pasa la bomba:* una carga de TNT rula por el aire; si te cae encima, tienes que aguantar el máximo tiempo con ella realizando los accidentes más espectaculares y, por supuesto, ¡pasarla antes de que explote!

Los gráficos también destacan: unas imágenes de alta resolución y buenos efectos logran que *DD Raw* se considere el más espectacular de la serie. Sólo mínimos fallos gráficos y algunas vibraciones impiden que se lleve la matrícula de honor. Para los que dedican los fines de semana a sacar brillo a su coche, declaramos este juego no apto; el resto se lo pasará bomba destrozando coches virtuales.



Texto: *Elena Castellanos*



¿Otro juego de skate para la Play? Pues no, 'Grind Session' es más que un juego, ¡es el propio skate!

Lo peor de patinar es que, cuando caes mal y te das el mayor golpe de tu vida, empiezas a ver las cosas distorsionadas, ¡como en esta imagen!

Grind Session viene respaldado por seis profesionales de este deporte, como son Ed Templeton, Willy Santos, Pigpen o Cara-Beth Burnside, y con ganas de quitarle el trono al rey del skate y del videojuego Tony Hawk.

Se acabaron ya las cintas de vídeo que estaban suspendidas en el aire y demás cosas propias de un juego demasiado arcade para dejar paso a *los puntos de respeto*. Este nuevo concepto no es más que otra forma de abrir nuevos niveles, pero que se acerca más a la realidad, ya que el *respeto* que ganas proviene del resto de skaters del circuito.

Otro de los puntos novedosos que tiene el juego es el llamado *Skater's Eye* (si quieres saber más de este novedoso concepto, será mejor que le eches un vistazo a la caja de Info, en la cual se explica su funcionamiento). **Un detalle más que es de agradecer es la inclusión de casi todos los trucos que puede ejecutar cualquier Pro.** Aunque lo que gana el juego en jugabilidad con esto, lo pierde por la dificultad que lleva el hacerlos, y no digamos ya el combinarlos. Si por casualidad esto se te da bien, obtendrás varios premios al estilo *Soul Calibur*, como fotos y vídeos de los personajes o nuevas tablas con las que patinar. La cantidad de niveles que tiene el juego es aceptable, e incluso algunos de ellos son localizaciones reales de skateparks, como el de Portland. Un total de ocho niveles situados en ciudades como Nueva York, San Francisco o Londres. ¡Ciudades que deberás reducir a cenizas a base de kickflips, hardflips y nosegrinds!

INFO
El 'Skater's Eye'

Skater's Eye ("el ojo del patinador") es un nuevo concepto que se ha introducido por primera vez en un juego de skate. Mientras estés jugando, si presionas L2 la acción se detendrá y pasarás a ver una serie de líneas distribuidas por todo el nivel. Estas líneas están numeradas, y conectan una serie de objetos de manera que, para obtener los puntos de respeto, deberás hacer lo que la línea te indique; por ejemplo, saltar desde una rampa para grindar en una barra. La dificultad de la línea que debas hacer dependerá siempre de la cantidad de objetos.

Cada personaje dispone de una biografía con los datos más significativos. Aquí sale la californiana Cara-Beth Burnside.

Un skater se pasa media vida encima de su tabla.

Ocho niveles son más que suficientes. Además, tiene varios bonus.

El skate lo practica gente extrema. Como Pigpen, que luce miles de tatuajes.

Cada skater tiene sus propias tablas, a las que podrás poner dos tipos de ejes.

Puedes hacer trucos muy variados, y también aprenderás otros nuevos.

PC	**PS**	N64	DC	I

Grind Session
Juego de skate para avanzados y expertos.

6.990 ptas.	Sony	1-2 jug.

- Vibración, tarjeta de memoria.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

☺ Muchos trucos para hacer. El *Skater's Eye*. La cantidad de extras que tiene el juego.

☹ Los trucos son difíciles de ejecutar. Le falta un editor de skateparks.

Date una gran sesión de skate en tu Play con el *Grind Session* y diviértete como el que más. 8

Texto: Daniel Palomares

ScreenFun ¡SORTEO!
¿Qué? ¿Te mola el skate? Pues a falta de una tabla, unos buenos ejes y unas ruedas, y para que vayas practicando, podrás ganar uno de los 5 juegos *Grind Session* que sorteamos. Por algo se empieza, ¿no? SCREENFUN, ref.: Grind Session, apdo. 14124, 28080 Madrid.

PARÍS 1313

Sólo podrás jugar con tres personajes pero el resto son también fundamentales en la trama.

Pierre bebe en honor a su amada, después de ganar la competición de arco.

Adam ha desaparecido: alguien quiere saber lo que pasó y alguien quiere ocultarlo. Todos tienen algo que temer y algo por lo que luchar. ¡Averígualo!

Siglo XIV: París está en todo su esplendor y Notre-Dame se alza hermosa, reflejando las luces de la bella capital francesa. Pero algo misterioso está ocurriendo: el maestro Adam, diestro orfebre que estaba trabajando en un encargo para la corte de Felipe el Hermoso, desaparece sin dejar rastro. ¿Qué ha pasado? No vamos a contártelo, pero sí te vamos a adelantar que alguien muy poderoso está detrás de todo esto: ¡el azote de la Inquisición! Sois tres los personajes que debéis ir avanzando en el juego para desentrañar el misterio: su enamorada Rosemonde, su hermano Jaques y el escudero Pierre (ver caja de personajes). Y como una sombra, se abate sobre ellos el intrigante confesor Jean. ***Paris 1313* es una aventura gráfica basada en una de las épocas más oscuras y a la vez atrayentes de todos los tiempos: ¡la Edad Media!** Sus principales atractivos son: ver los escenarios de la ciudad de las luces en 1313, la forma de vestirse y comportarse de los personajes, según su clase social, y el desarrollo de una historia que bien podría ser real. Otro de los atractivos, es la posibilidad de elegir entre los tres personajes: eres libre de elegir quién quieres que sea tu alterego en el juego. Pero para recibir toda la información necesaria, deberás pasar pruebas con todos ellos. Cada personaje esconde una historia y tiene su propio interés por descubrir lo que pasó, a la vez que teme la amenaza de la Inquisición. **La historia se va desarrollando por capítulos y, si quieres pasar página, deberás resolver una prueba en cada uno.** La prueba está normalmente planteada a modo de acertijo, que en ocasiones resulta demasiado fácil. Por lo demás, los gráficos y el argumento del juego le dan todo el intríngulis necesario a esta aventura gráfica para que desees llegar hasta el final.


PC | PS | N64 | DC | E

Paris 1313

Aventura gráfica para todos.

7.450 pts. | Friendware | 1 jugador

Mín.: Pentium 200, 32 MB RAM, tarjeta aceleradora, 100 MB disco duro.
Rec.: Pentium II, 64 MB RAM.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

La época en la que se desarrolla, personajes, escenarios y la estupenda música ambiental.

Los puzzles resultan en ocasiones demasiados sencillos: ¡no te será difícil avanzar!

Algo oscuro está pasando en tu PC y, para averiguarlo, deberás meterte en la piel de tres personajes. 7

Texto: Elena Castellanos

PERSONAJES

Si quieres llegar al final del juego, deberás jugar con todos ellos.

PIERRE

Pierre de Cinq-Ormes es un joven escudero, sobrino de Guillaume de Nogaret. Su tío le confía un documento fundamental dentro de la historia que le traerá muchos problemas. Pero para el gentil todo su afán es conquistar a la bella caprichosa Agnès de Châtillon.

JACQUES

Jacques de Douai es un joven orfebre que trabaja en la Ille de la Cité, la isla de París donde se encuentra Notre-Dame. Es hermano de Adam, así que desea desesperadamente saber qué pasó, a la vez que teme ser el siguiente en correr su misma suerte. ¡Ama a Rosemonde!

ROSEMONDE

Rosemonde era la novia del desaparecido Adam. El inquisidor Jean de Lausanne le sigue los pasos de cerca y le obliga a espiar para él. Rosemonde le detesta, pero a la vez está atemorizada porque, cuando era una cría, él mando a la hoguera a su madre.



Quita el sello de la carta sin romperlo. Es ilegal, pero alguien muy poderoso...

...te reclama para que lo hagas. ¡Y puedes tener problemas si te niegas!

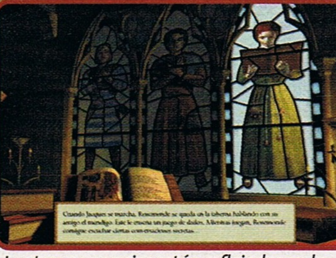
La ambientación del juego está muy conseguida.



A medida que vas superando pruebas, se abren nuevos capítulos de la historia.



¿Buscas información? Primero gana este juego de dados; tal vez descubras algo.



Los tres personajes están reflejados en la vidriera. Ilumina una y empieza su escena.

Spiderman, la Masa y el Hombre de Hielo contra Ryu, Anakaris y Guile... ¿Qué equipo es más fuerte? Sólo hay una manera de descubrirlo: ¡peleando!

MARVEL VS. CAPCOM 2
New Age of Heroes

Los héroes más grandes de Marvel y Capcom vuelven a darse cita en la Dreamcast... ¡Y esta vez traen refuerzos en cantidad!

¿Alguien sabe de qué juego de Capcom proviene el hombre cactus (izda.)?



Los efectos especiales de los golpes tienen más vistosidad y colorido que antes.

Para los nuevos: la saga *Versus* de Capcom es una especie de *Street Fighter* con personajes invitados de otros juegos, una mecánica de combate superacelerada y ataques espectaculares. Su sello identificativo es la lucha por relevos: a mitad de combate, un segundo personaje puede sustituir al que estaba peleando en esos momentos.

Para los veteranos: **en *Marvel vs Capcom 2* no tienes equipos de dos luchadores... ¡sino de tres!** Según qué botones pulses, el relevo lo hace uno u otro personaje. También puedes hacer que cualquiera de los dos compañeros en espera entren un instante en pantalla para lanzar un golpe, que puede ser de tres tipos (según lo que hayas elegido al configurar tu equipo). ¡El problema es que, cuando entran a ayudarte, el rival les puede golpear!

El sistema de control se limita ahora a cuatro botones: el ataque medio sale automáticamente en combo con el ataque rápido. **Hay veinticuatro personajes, y cuando juegas ganas puntos con los que comprar otros nuevos, ¡hasta un total de 56!** Con esto, el juego solitario gana muchísimo interés. Y no esperes que sea un paseíto: ¡incluso en el nivel de dificultad más bajo, la máquina sabe defenderse bastante bien!

Las malas noticias: los escenarios, aunque en 3D, son poco inspiradores. Y los temas musicales de estilo jazz resultan inapropiados para el ritmo frenético de los combates. Los efectos sonoros, por fortuna, siguen siendo tan buenos como siempre. Otra pena es que ya no hay batallas *Cross Fever* (4 jugadores), como en la primera parte.

Pero aun así, ¡el juego es la caña!

¿Necesitas ayuda? ¡Llama a la Masa para que te eche una manita!



La selección incluye personajes marginales, como Anakaris o el hombre de hielo.

¡Todos contra uno!

En ediciones anteriores de la saga Versus*, dos personajes podían unirse para lanzar un superataque combinado. Ahora, con equipos de tres, ¡imagina lo que puede salir de ahí!*





Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Cuatro años de programación: ¡todo un récord! ¿Habrá merecido la pena? ¿Conseguirá Ion Storm añadir nuevos toques de acción en el maduro género del shooter?

DAIKATANA



ARMAS

DISKUS

El Diskus es un arma de distancia que vuelve a tus manos como un boomerang. ¡Muy útil!

SHOCKWAVE BLASTER

Una de las armas más fuertes del juego, el Shockwave Blaster, deja un terreno entero sin enemigos.

BOLTER

Con esta manejable arma de precisión, con alta frecuencia de tiro, se puede dar a blancos exactos.

OLLA DE FUEGO

La olla de fuego se tira y explota, dejando una gran cortina de fuego delante de los rivales.

Sobre este murciélago relativamente inofensivo llegarás a la era medieval.

En el San Francisco del año 2030, el caos es total. Te atacará el miembro de una banda callejera con dos armas a la vez.

El soldado Superfly Johnson (duro como el hierro, pero con un corazón de oro), es uno de tus dos acompañantes.

Mikkiko acaba con un griego: los acompañantes se ponen en acción automáticamente o si tú les das la orden. ¡No querrás que siempre vayan contigo!

Noruega, Edad Media: la peste lo asola todo, y los zombis salen de sus tumbas.

Kage Mishima es tu último contrincante. ¡Menuda pinta de ca-

Belleza asiática: la ciberchica Mikkiko estará, por suerte, pisándote siempre los talones.

Ha sido una espera larga, ¡más de cuatro años!, pero por fin está entre nosotros Hiro Miyamoto, el héroe del 3D shooter de Ion Storm: *Daikatana*. Hiro viene precedido por la fama de su creador, John Romero, autor, entre otras, de las míticas sagas *Quake* y *Doom*.

La aventura 3D comienza en el año 2454 en Japón, y te llevará a través de diferentes épocas y escenarios: desde la antigua Grecia hasta el medievo noruego, pasando por el San Francisco del año 2030. Suena bien, ¿no? Kage Mishima, el peor enemigo de Hiro, intenta hacerse con el dominio del mundo entero. El muy bellaco se ha apropiado de la espada mágica Daikatana, que tiene la capacidad de alterar el espacio y el tiempo.

En cada una de las zonas espaciotemporales te atacarán distintos enemigos, y tendrás que combatirlos con diferente armamento. Además de las 25 armas mortales (¡mamma mia!) hay otros aparatejos, como el escupeveneno, ballestas y violentos martillos de hierro. Por desgracia, pierdes tus reservas de armas al viajar a otra zona en el tiempo, y allí tienes que volver a reunir con paciencia tu arsenal. **Tienes dos fieles ayudantes a tu lado: tu amiga Mikkiko y el soldado Superfly.** Ambos héroes computerizados toman parte en la acción individualmente. Además, con el ratón, puedes darles unas cuantas órdenes sencillas. Si quieres, tu tropa puede escoltarte, reunir extras o atacar al enemigo.

La historia está muy trabajada y llama mucho la atención, pero la inteligencia artificial muestra puntos flacos. Ion Storm ha fallado claramente en la programación. Sin embargo, ha triunfado en los impresionantes gráficos, y lo notarás sobre todo en los niveles de Grecia y San Francisco: ¡una delicia para tus ojos que no tiene nada que envidiar a ningún otro 3D shooter!

En cuanto a la jugabilidad, tampoco han derrochado demasiada brillantez: los acertijos son mediocres y los niveles se exploran rápidamente. Pulsa aquí un botón, coloca allá un objeto y enseguida se abre una nueva puerta. Se echan en falta unos puzzles más retadores. En este sentido, la competencia más inmediata (*Unreal* y *Half-Life*) está muy por delante.

Las auténticas innovaciones están dentro del modo multiplayer. Además de *Capture the Flag* y *Deathmatch*, con hasta 32 jugadores online, hay dos divertidas variantes en las que la emoción está asegurada. Para un solo jugador, *Daikatana* falla en jugabilidad.

PC | PS | N64 | DC | I

Daikatana

3D shooter para todos.

7.490 ptas. | Ion Storm/Eidos | 1-32 jug. (red)

Mín.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 850 MB HD.

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

☺ Gráficos variados, divertido modo multiplayer, historia original.

☹ Baja IA, acertijos simplones, niveles fácilmente explorables.

Un 3D shooter con gráficos logrados que podría ofrecer mucha más jugabilidad. 8



Dragon Valor

Matar dragones no es fácil, y esta familia se dedica a ello durante generaciones. ¡Hay que acabar con esas malignas bestias, aunque se tarden años en hacerlo!

Los legendarios dragones han sido objeto de todo tipo de idealizaciones. ¡Pues ahora ha llegado el momento de patearles el culo!

Dragon Valor es un juego de rol estilo *Zelda*. Tiene un poquito de plataformeo, otro poquito de puzzles (muy fáciles de resolver; nada que ver con los de *Alundra 2*), y el resultado, sin ser brillante, ha quedado apañado.

El sistema de combate de *Dragon Valor* es su mejor valor. Bebe de la mejor tradición de los beat'em ups, con un variado repertorio de ataques y conjuros mágicos. **Los enemigos son también muy distintos unos de otros, y no puedes utilizar la misma estrategia para derrotar a unos estúpidos orcos que a unos ágiles ninjas.**

Entre fase y fase, visitas tiendas donde realizar tus compras y eliges adónde ir a continuación. En realidad, el ritmo de progresión del juego es lineal (no es posible perderse), pero hay rutas alternativas que vale la pena investigar. Al principio de la historia conoces a dos chicas y, según con cual formes familia, así serán las aventuras de los próximos héroes que empuñarán la espada mágica. Dejando a un lado lo de cambiar de protagonista con el paso generacional, el juego no es especialmente original en ninguno de sus aspectos, historia incluida. Pero si te gusta la temática fantástica y lo de luchar con monstruos a golpe de espada, es una buena opción.

A ver con qué chica te casas... ¡de ello dependerá tu descendencia!

Los dragones son duros y peligrosos adversarios. ¡Tendrás que emplear toda tu habilidad y poderes mágicos!

Los conjuros se conservan de un héroe a otro, y suben de nivel.

Esta escalera está llena de insidosos eyefuls. ¡Procede con precaución!

Los combates no consisten sólo en pegar a lo loco, ¡también hay que saber cuando toca protegerse!

PC | **PS** | N64 | DC | I

Dragon Valor
Rol de acción para avanzados.

4.490 pts. | Namco | 1 jugador

- Vibración. Tarjeta de memoria.

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

☺ Correcto sistema de combate. Caminos alternativos. Variedad de enemigos.

☹ Poco original. Le faltan momentos de brillantez. Progresión lineal.

No deslumbra, pero tampoco decepciona. Lo del árbol genealógico es ingenioso. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

TÉCNICAS ESPECIALES

Aunque luego cambies de héroe, todos ellos heredan las técnicas de combate de Clovis, el fundador de la saga.

Caída cortante: *salta y cae con el filo por delante.*

Embestida: *corre y da una estocada penetrante.*

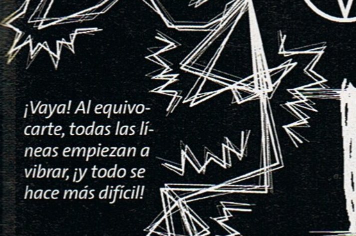
Clavada: *salta y cae con la punta por delante.*

Magia: *es diferente según el hechizo y su nivel.*

Antiaéreo: *salto vertical con la punta por delante.*

Súper tajo: *prepáralo un momento, y luego golpea.*

vib-ribbon™



¡Vaya! Al equivocarte, todas las líneas empiezan a vibrar, ¡y todo se hace más difícil!

Dicen que en Oriente se hacen juegos muy raros, que nunca llegan a nuestro país. ¡Ya era hora de que se rompiese la tónica y nos trajeran alguna locura japonesa!

Ver *Vib Ribbon* por primera vez es un shock. Acostumbrados a avanzados gráficos poligonales y complejas texturas, la simplicidad de trazos y práctica ausencia de color de *Vib Ribbon* casi insultan al hardware de la Playstation. ¡Pero si es que parecen los dibujos del telesketch!

Pero, ¿sabes? ¡Tienen algo! Quizá técnicamente resulten ridículos, pero en ningún otro juego encontrarás una estética tan original y sorprendente.

Básicamente, esto **consiste en ir pulsando los botones, (sólo se usan cuatro), en el momento justo, según el tipo de obstáculo que le salga al paso al protagonista.** Al final, te dan una puntuación según cómo lo hayas hecho. El reto es conseguir superar tus propias marcas. ¡Más simple no puede ser!

Vib Ribbon tiene tres niveles de dificultad, con dos canciones por nivel. A mayor dificultad, mayor es el ritmo de aparición de obstáculos, que además tienden a ser más complejos (de los que exigen apretar dos botones).

Aunque las canciones (cantadas en japonés) son deliciosas y súper pegadizas, al final te saben a poco: ¡sólo hay seis, y nosotros queremos muchas más! Pero ahí entra en juego un importante elemento de *Vib Ribbon*: **puedes poner tus propios CDs, y el juego creará nuevos niveles según el estilo de la música.** La cadencia de aparición de obstáculos no suele coincidir mucho con el ritmo de la música escogida, pero es una manera muy ingeniosa de plantear nuevos desafíos. Ya no se trata de hacer puntos para el récord, ¡sino de conseguir sobrevivir a tus canciones favoritas!

Esperemos que Sony no se nos raje en el último momento con este lanzamiento, porque aunque parece rarito y poco vistoso, también es original y divertido. ¡Y lo sacan muy barato!



PC	PS	N64	DC	E

Vib Ribbon
Música y ritmo para principiantes.

3.490 ptas.	Sony	1 jug.

- Tarjeta de memoria

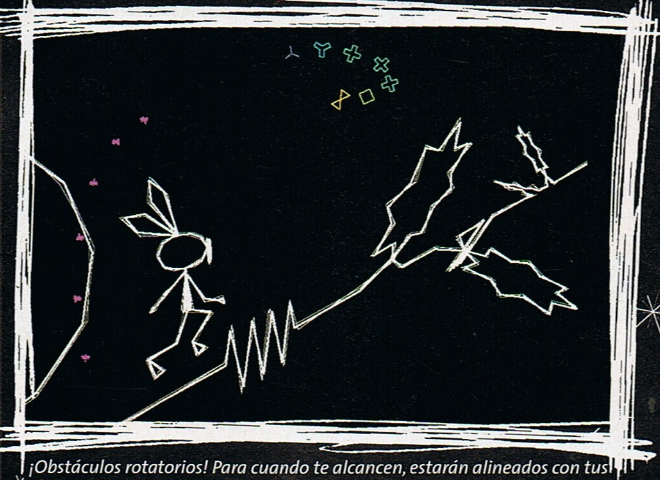
Gráficos 5 · Sonido 8 · Jugabilidad 7

Simpleza adictiva. Puedes usar tus CDs. Los seis temas son guays. Estética original.

Gráficos minimalistas. Sólo trae seis temas propios. No tiene multijugador.

La simplicidad no está reñida con el genio. ¡Esto engancha desde el primer compás! 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



¡Obstáculos rotatorios! Para cuando te alcancen, estarán alineados con tus pies. ¡Pero es mucho más difícil verlos venir y prepararse de antemano!

INFO
Masaya Matsura



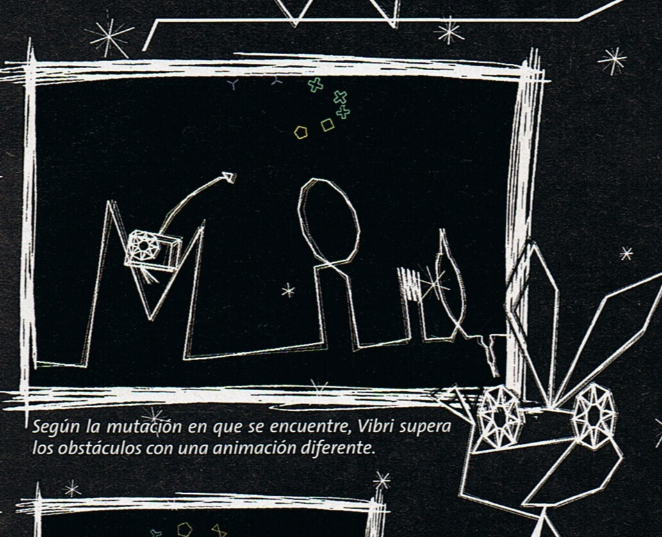
La mente detrás de *Vib Ribbon* sólo podía ser japonesa. Masaya Matsura también ha diseñado *Parappa the Rapper* y *Um Jammer Lammy*, ambos juegos musicales en los que hay que pulsar los botones en sincronía. Con *Vib Ribbon*, los gráficos 2D son llevados a sus últimas consecuencias, y se ha logrado una mayor sensación de interactividad.

Incluso cuando se convierte en rana o renacuajo, ¡Vibri es muy salao!

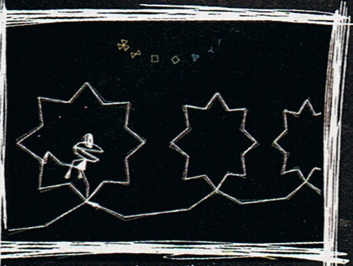
Tú pulsas el botón sólo al principio, y Vibri se ocupa del resto. ¡Es fácil!



Si lo haces bien, a Vibri le salen alas. ¡Pero un solo error, y volverá a ser un conejo!

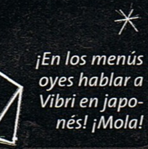


Según la mutación en que se encuentre, Vibri supera los obstáculos con una animación diferente.



Los errores se castigan: Vibri se convierte en rana y renacuajo si te equivocas mucho.

Algunos obstáculos complejos exigen pulsar dos botones para superarlos.



¡En los menús oyes hablar a Vibri en japonés! ¡Mola!

DARK REIGN 2

Bien reciclado: Activision ha revestido un concepto de juego nacido hace tiempo con una atractiva capa 3D. ¡Comienza la batalla!

Los Sprawler son malvados mutantes con no muy buenas intenciones.

Peligro: esta señorita es una francotiradora de los Sprawler.

La base resplandece bajo la luz del sol poniente, las fábricas producen diligentemente tanques y los recursos nunca se acaban. Pero, de repente, asoma una unidad enemiga por la cima del monte, seguida por una armada completa... ¡Comienza la guerra!

La primera parte de *Dark Reign*, pese a ser un buen juego de estrategia, no triunfó todo lo que merecía a causa de una competencia muy poderosa.

Dark Reign 2 **se presenta desde el principio como un juego de estrategia muy prometedor. La lucha entre las dos asociaciones enfrentadas, la JDA y Sprawlers, a lo largo de un total de 20 misiones, resulta muy cómoda gracias a un control muy sencillo del ratón.** Así, al principio de casi todas las misiones, construyes una base al estilo de *Command & Conquer*, con central eléctrica incluida, refinería y distintas fábricas. Si has construido tu armada a base de infantería, tanques Hover, lanchas rápidas o aviones, ya puedes ir a por el enemigo, que normalmente suele estar muy bien cargado. Podrás instruir tus unidades sin necesidad de moverte: es en este punto donde más notarás el estupendo sistema de control, que te permite dirigir el comportamiento de tus tropas a la vez que te deja campo libre para desarrollar tácticas propias. Por otro lado, las misiones están muy bien diseñadas con variados objetivos intermedios.

Los fans del clásico juego de estrategia en tiempo real encontrarán lo que buscan con este técnicamente madurado *Dark Reign 2*, a pesar de que tampoco podamos decir que Activision eche cohetes en cuanto a innovación.



Ataque con efecto: las lanchas rápidas JDA atacan una base Sprawler.



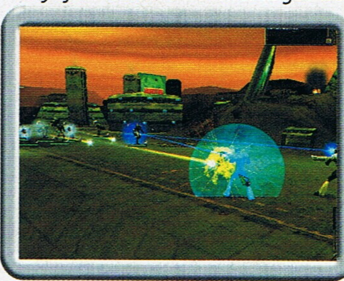
La JDA es la autoridad, mientras que los Sprawlers son la malvada guerrilla.



En la infantería de misiles, el Sprawler es muy eficiente contra las torres de guardia.



Desde una vista de pájaro tienes la mejor visión del desarrollo de la batalla.



Casi todas las unidades JDA están protegidas con su escudo de energía.

INFO

El original: 'Dark Reign'

A finales de 1997 apareció un juego con el nombre de *Dark Reign*, y fue ignorado por los jugadores. Por un lado, los fans de los juegos de estrategia tenían la fiebre del *Starcraft*, y por otro, *Total Annihilation*, de GT, acaparó el éxito con impresionantes gráficos y un puñado de innovaciones. Entonces se pasó por alto injustamente la estrategia en tiempo real de Activision, que estaba muy bien planteada, pero era



1997: Dark Reign presentaba una alta jugabilidad pese a sus gráficos 2D.

demasiado convencional. Aunque los gráficos 2D resultaran anticuados, las misiones eran ingeniosas, la inteligencia artificial era buena y el editor de niveles, divertido. La falta de espectacularidad hizo que muchos jugadores ni se fijaran en *Dark Reign*, pero esta segunda parte ofrece lo que le faltaba a la primera.



PC | PS | N64 | DC | I

Dark Reign 2

Estrategia a tpo. real para avanzados y expertos.

7.995 pts.	Activision/Proein	1-8 jug.

Mín.: Pentium II, 64 MB RAM, Win. 95, 500 MB HD, tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win. 95, tarjeta GeForce.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
8	7	8

Gráficos 3D bien ambientados, unidades bien diseñadas, misiones muy pensadas.

Principio poco original, que está presentado sin innovaciones.

Jugabilidad y gráficos muy interesantes, pero el juego de estrategia es demasiado tradicional. 8

Texto: Elena Castellanos

Walt Disney World Quest Magical Racing Tour



¿Parque Jurásico? ¡No!, pero sí encontrarás unos cuantos dinosaurios en tu recorrido.



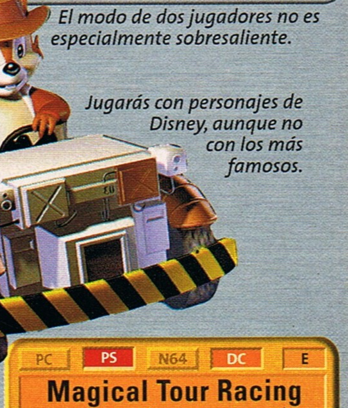
En el Typhon Lagoon, irás en barca y deberás reunir un montón de monedas.



¡Bonitas vistas! En la Splash Mountain podrás ver el castillo de Disney World al fondo.



¿Has estado en Disney World? No te preocupes, porque ahora podrás echarte unas carreritas por los lugares más famosos de este mundo de fantasía.



El modo de dos jugadores no es especialmente sobresaliente.

Jugarás con personajes de Disney, aunque no con los más famosos.

Después de los habitantes del Barrio Sésamo, los personajes de Walt Disney se ponen en la parrilla de salida. "¡Genial!", pensarás, pero desde ya te advertimos que no te meterás en la piel de los ya legendarios Mickey Mouse, Donald, Pluto o Goofy. ¡Oooooh! En su lugar, correrás con el segundo grupo de personajes de Disney, bastante menos conocido: Chip, Chop, Amanda Sparkle, Bruno Biggs, Tiane Damàge...

Además de la contrarreloj y una carrera para dos jugadores, sólo hay un modo aventura en el que tendrás que encontrar las partes de una máquina en aproximadamente una docena de circuitos. Para dejar atrás a la competencia, dispones de un montón de armas y extras que irás reuniendo en el camino. Los circuitos simulan los famosos parques temáticos de Disney World, y son lo mejor del juego junto a las variadas canciones de Disney. Pero por lo demás, **si conoces otros juegos del género como *Diddy Kong Racing, Crash Team Racing* o *Speed Freaks*, los preferirás. *Magical Racing Tour* añade pocas innovaciones y resulta poco maduro** a pesar de algunas de sus buenas ideas. Y además, ¿dónde se ha metido Donald?

PC | PS | N64 | DC | E



Magical Tour Racing
Carreras para principiantes y avanzados.

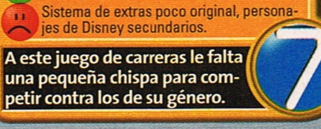
7.990 pts.	Crystal Dynamics/Eidos	1-2 jug.

• Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 7 **Sonido** 9 **Jugabilidad** 6

☺ Mucha variedad de circuitos, sonido Disney bien ambientado.

☹ Sistema de extras poco original, personajes de Disney secundarios.



A este juego de carreras le falta una pequeña chispa para competir contra los de su género. 7

Rayman 2



Éstas son aguas peligrosas, pero para Rayman no hay problema. ¡Viva el esquí acuático!



Rayman no está solo: cuenta con muchos amigos, como Globox y el hada Ly.



Hay lums de energía de muchos colores, los morados te permiten avanzar por el aire.



Rayman es uno de los héroes más carismáticos de la historia de los juegos. En la segunda parte deberás encontrar todos los lums de energía que forman el mundo.

Rayman utliza sus orejas para planear, y el cuerpo le sigue: ¡si no lo tiene pegado!



"1 de enero, 2 de febrero, 3 de marzo...": Rayman se va a los sanfermines con una bota y un calcetín.

Rayman, mira lo que han hecho los piratas con nuestro mundo: un lugar de espanto... ¡Un momento! Tengo la sensación de que ya hemos contado esto, y es que, si los piratas han conquistado su mundo, nuestro querido Rayman ha conquistado el nuestro. Después de PC, N64, Dreamcast y Game Boy, sólo quedaba la Playstation por rendirse a los pies del héroe sin cuello, ¡y lo acaba de hacer! **La historia de Rayman es una de las más completas y jugables que ha acogido nunca una consola.** Y lo que está claro es que, cuando un juego queda redondo, lo justo es que lo disfruten todos los consoleros. La historia es la que ya conoces: debes buscar todos los lums de energía que forman el mundo, lo cual significa recorrer 20 niveles con escenarios muy conseguidos y enfrentarte a los esbirros del almirante Barbaguda ¡entre otros muchos enemigos! En cuanto a gráficos, Rayman luce en Playstation un aspecto bastante aceptable, inferior lógicamente a su impresionante figura en PC y DC, pero mejor que en la N64. Así que, si eres uno de los playmaniacos que se mordían las uñas por no poder jugar la segunda parte del desmembrado, ¡enhorabuena!

PC | PS | N64 | GBC | E

Rayman 2
Juego de plataformas para todos.

7.990 pts.	Ubi Soft	1 jugador

• Tarjeta de memoria

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 9

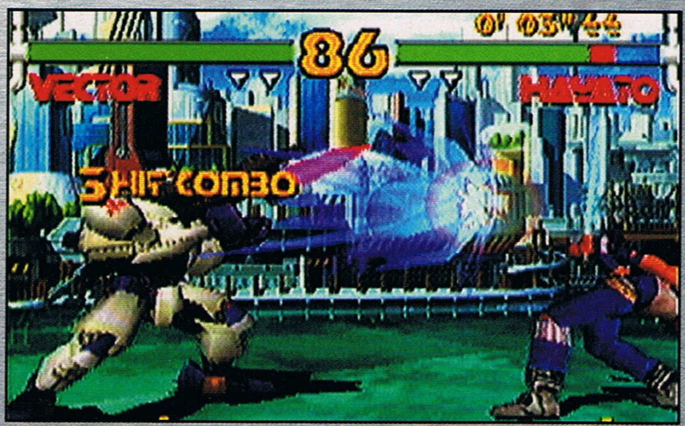
☺ Niveles completos, no es nada lineal, muchos enemigos, acción a tope.

☹ Si lo has jugado en DC y PC, notarás las limitaciones de tu PS.

Era la única plataforma a la que Rayman aún no había saltado, pero todo llega. ¡Genial! 9

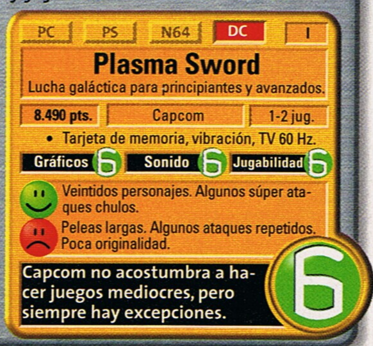
Textos: Elena Castellanos

Plasma Sword



Los personajes usan armas de plasma similares a los sables de luz, y tienen un aspecto decididamente alienígena. Además, el jefe final se da un aire a Darth Vader.

Después del éxtasis de jugar a *Dead or Alive 2*, ponerse con algo tan mediocre como *Plasma Sword* casi duele. Los gráficos bien podrían ser una conversión cutre de Playstation, y el modelado de los personajes está muy poco trabajado. Ya que los hacen en 3D, deberían poner más esmero. El sistema de combate es muy normalito, con pasos laterales, combos y ataques especiales. Nada innovador aquí. Lo peor es que el ritmo de las batallas es lento, y algunas parece que duran una eternidad. Hay veintidós personajes, un buen punto a favor, pero algunos copian movimientos de otros.



Dragon's Blood



Si ves aparecer un número en color rojo, eso es que te han pegado. Si es de color blanco, es que le has dado tú al enemigo. ¡Así sabes lo que está pasando!

Quince niveles colosales de inusitada violencia medieval repleta de sangre". Así reza la publicidad de este juego. Vaya morro, ¡a cualquier chorretón de pixels le llaman sangre! La Dreamcast merece gráficos mejores que éstos. Y es verdad eso de que los niveles son enormes, lo cual no quita para que te aburras recorriéndolos. Cuando surge un combate, la cámara consigue mostrar la acción en todo momento, pero también logra marearte con sus bruscos movimientos. Hay dos personajes para elegir, chico o chica, pero da casi igual a cuál escojas, porque son muy similares entre sí.



Pompeya



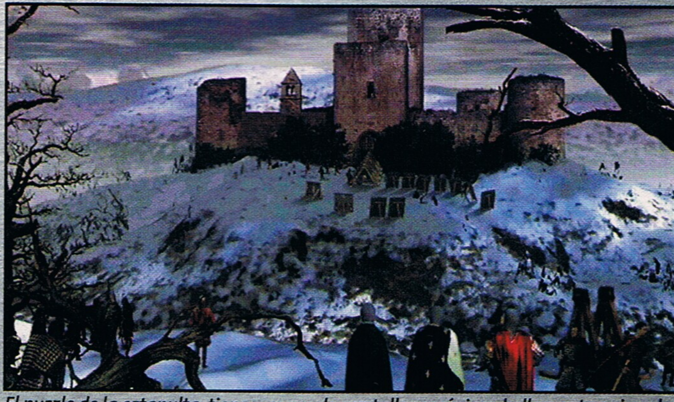
Los personajes son de un estatismo que asusta. Apenas se mueven, y no tienen ni animación facial. ¡No es de extrañar que no pudiesen escapar de la erupción!

El atontolinado de Adrian Blake ha rechazado las libidinosas propuestas de la diosa Isthar, recibiendo así su maldición. Ahora tendrá que buscar a la reencarnación de su novia Sophia en tres épocas diferentes. La primera: Pompeya. Las otras dos aparecerán en futuros títulos.

Como aventura histórica, es difícil ponerle pegas a *Pompeya*. Tiene renders de alta calidad para sus pantallas, personajes acartonados y ritmo de juego lento. Lo típico del género. En innovación saca un rotundo cero, pero si te gustan este tipo de aventuras subjetivas, seguramente te querrás hacer la trilogía completa.



Cruzadas



El puzzle de la catapulta: tienes un par de pantallas escénicas, bellamente animadas, para buscar piedras de contrapeso, munición y un operador especializado.

El complejo mundo del software educativo rara vez consigue entretener a la vez que enseña. *Cruzadas* es una de esas raras excepciones. Para avanzar por la historia que te están contando, tienes que superar una serie de puzzles. Hacer funcionar una catapulta medieval, construir una capilla, quemar los cimientos de un castillo... La gracia está en que los elementos para resolverlos hay que buscarlos con el puntero del ratón por unas pantallas animadas, o incluso en libros de ilustraciones. Las pantallas en cuestión no son interactivas, pero están muy bien hechas y recrean fielmente el ambiente de la época. Las voces son espléndidas.





PC | PS | N64 | GBC | E

Magical Drop

Juego de puzzles para todos.

5.990 pts. Swing!/Virgin Int. 1-2 jugador

Pon en fila tres globos del mismo color.

Los juegos de puzzles destacan porque, pese a su sencillez son los que más adicción provocan, y como ejemplo sirva el *Tetris*. Pues en la misma onda se sitúa *Magical Drop*; lo único que tu duende debe hacer es resituar los globos en la pantalla. Nos explicamos: hay globos de varios colores en el techo, tú lanzas tu flecha, atrapas hasta tres y los lanzas luego para conseguir crear filas verticales de tres globos con el mismo color y, entonces, ¡estallan! Pero tienes que darte mucha prisa, porque las filas van bajando y si llegan a tocarte... ¡Game Over!

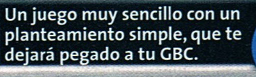
¿Suena simple? Pues así es: tan sencillo como adictivo. Si te gustan los juegos tipo *Tetris*, te enganchará desde el principio.



Gráficos 7 Sonido 7 Jugabilidad 9

Puedes jugar a través del cable link con un amigo, un planteamiento que atrapa.

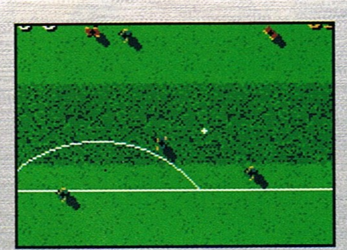
Si no te gustan los juegos de habilidad tipo *Tetris*, te aburrirás como una ostra.



Un juego muy sencillo con un planteamiento simple, que te dejará pegado a tu GBC.



8



Juega una liguilla este verano con tu GBC.



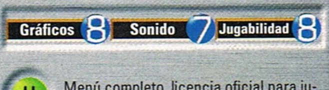
PC | PS | N64 | GBC | E

Barça Total

Simulador de fútbol para todos.

5.490 pts. Ubi Soft 1-2 jugador

Este año, el Barça quedó segundo en la Liga: si eres un hincha de los blaugranas y no estás conforme con el resultado, ¡tu Game Boy te permite coger la revancha! *Barça Total* es un simulador de fútbol muy completo. Para empezar puedes jugar una partida individual o meterte en una competición (la Liga, la Copa o una creada por ti mismo), y jugar contra la CPU o contra un amigo a través del cable link. Elige tu formación, el estilo de juego de tu equipo, la duración del encuentro y el tipo de campo. El control está muy bien ideado: con los dos botoncitos de tu Game podrás hacer saques de esquina, tirar faltas, rematar de cabeza, hacer pases complicados, deslizarte y hasta regatear.



Gráficos 8 Sonido 7 Jugabilidad 8

Menú completo, licencia oficial para jugadores, control muy logrado.

Los hinchas no culés no se sentirán muy contentos de jugar al *Barça Total*.

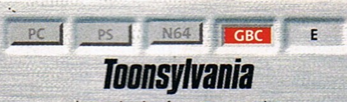
Un simulador de fútbol para GBC con muchas opciones, ¡ideal para todos los culés!



8



Igor luchará contra arañas gigantes.



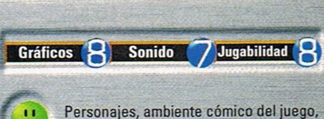
PC | PS | N64 | GBC | E

Toonsylvania

Juego de plataformas para todos.

5.490 pts. Ubi Soft 1 jugador

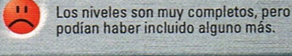
Toonsylvania está basado en la serie de dibujos animados del mismo nombre. Igor, el eterno ayudante del Dr. Frankenstein, ha vuelto a hacer de las suyas: en un oscuro experimento ha hecho estallar a Phill en mil pedazos. Ahora debe buscar todas las partes y arreglar el entuerto. Reproduciendo el mismo esquema cómico de la serie, recorres 5 mundos, en cada uno de los cuales buscas objetos para construir un artefacto (un traje de buzo, un casco, una lámpara...) que te permita pasar de nivel y llegar hasta donde se encuentra cada uno de los trozos del cuerpo de Phill. Tus enemigos son arañas, esqueletos..., y tus objetos fetiches, calaveras y rayos, ¡muy en la línea de los dibujos!



Gráficos 8 Sonido 7 Jugabilidad 8

Personajes, ambiente cómico del juego, historia divertida, mucha aventura.

Los niveles son muy completos, pero podían haber incluido alguno más.



Un divertido juego de plataformas que gana muchos puntos por su diseño y comicidad.



8



Rómpete la cabeza con seis tipos de puzzles.



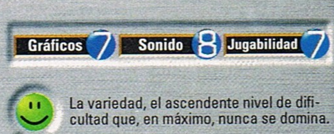
PC | PS | N64 | GBC | E

Entertainment Pack

Seis juegos de puzzles para todos.

5.490 pts. Swing!/Virgin Int. 1 jugador

Microsoft nos obsequia con una colección de seis puzzles para romperse la cabeza: búsqueda de joyas, espejo de figuras, alineación, cuadrículas de colores, colisión de color y póker de ratas. Como ya habrás averiguado por los nombres, son minijuegos de habilidad en los que deberás resolver rompecabezas, desplazarte por cuadrículas teniendo en cuenta los colores, hacer listas de ratas... O sea, romperte la cabeza con colores, números, filas... Han sido diseñados por el creador del *Tetris*, ¡un punto a su favor! Y, sin llegar a alcanzar el nivel de su *hermano mayor*, lo cierto es que enganchan y tardan mucho en aburrir gracias a un muy bien diseñado grado de dificultad ascendente.



Gráficos 7 Sonido 8 Jugabilidad 7

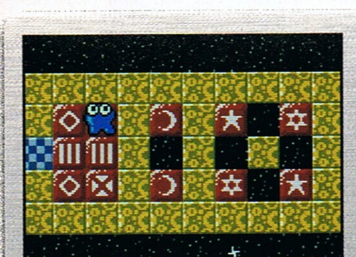
La variedad, el ascendente nivel de dificultad que, en máximo, nunca se domina.

Mal traducido, no apto para impacientes, necesita mucha concentración.

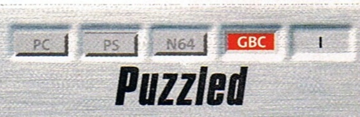
Seis puzzles nuevos del creador del *Tetris*: están bien diseñados, pero no tienen tanta gracia.



7



Una gota devolverá la paz al Universo.



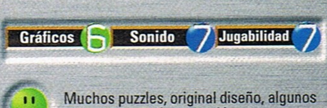
PC | PS | N64 | GBC | I

Puzzled

Juego de puzzles para todos.

5.490 pts. Swing!/Virgin Int. 1 jugador

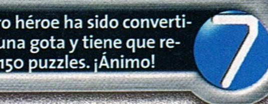
Yuno más de más puzzles: está claro que el boom del *Tetris* dejó huella entre los desarrolladores. En este hay una historia de fondo y todo: se supone que un malvado profesor quiere acabar con nuestra galaxia, y el único que puede remediarlo ha sido convertido en una gota con un conversor de realidad tridimensional y enviado a un mundo paralelo. ¡Madre mía, qué complicado! Pero no te preocupes, porque el argumento poco cuenta en lo que debes hacer, que no es ni más ni menos que resolver 150 puzzles convertido en una gota que destruye cajas uniéndolas por símbolos. Pese a contar con tantos niveles, siempre harás lo mismo, así que nos quedamos con el anterior, que ofrecía más variedad.



Gráficos 6 Sonido 7 Jugabilidad 7

Muchos puzzles, original diseño, algunos extras que añaden emoción.

Muy repetitivo y algo desesperante, si te atascas en un puzzle, no podrás pasar.



Nuestro héroe ha sido convertido en una gota y tiene que resolver 150 puzzles. ¡Ánimo!

7



Alison contra los conejos gigantes.



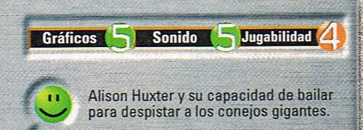
PC | PS | N64 | DC | I

Space Bunnies

Juego de acción para todos.

2.995 pts. Digital Dreams 1 jugador

Los bunnies son unos conejos gigantes procedentes del exterior. Han invadido la Tierra y pretenden convertir a los humanos en zombis y exterminar a los animales. Por si fuera poco, estos conejazos han abducido a la hermana de nuestra prota, la camarera Alison Huxter. Pero ¿cómo se han atrevido? Alison les va a poner las pilas. Tendrás que matar a los orejudos gigantes, encontrar los teletransportadores para pasar de nivel, hacer colección de zumos de zanahoria, buscar utensilios, activar elevadores... Es decir un juego arcade 3D con atractiva heroína incluida, pero bastante flojucho. Se salva la bella Alison y su capacidad de bloquear a los conejos a golpes de cadera... ¡bailando!



Gráficos 5 Sonido 5 Jugabilidad 4

Alison Huxter y su capacidad de bailar para despistar a los conejos gigantes.

Los escenarios, las armas, el diseño de niveles, los enemigos, sin traducir.

Un juego de acción bastante flojucho que se apunta a la moda de las protas explosivas.



4

Textos: Elena Castellanos

Hazte tu periódico

Cap. 1

Preparar el documento

Cuando vuelves de una excursión, traes contigo una cantidad de buenos recuerdos. ¡Cuenta las anécdotas en un periódico! Para ello, sólo necesitarás el programa Word, un par de ideas y leer este reportaje!

1. Ajustar páginas

Desde el principio tienes que pensar en el fin: seguramente no necesitarás un formato de página tan grande para tu periódico como el que se usa en las rotativas. En principio vas a utilizar tu propia impresora. Tienes que preparar la maqueta del periódico dependiendo de cómo vayas a plegar las hojas.

Los periódicos en formato DIN-A-4 son fáciles de hacer, uniendo los pliegos por el margen izquierdo cerca del borde de la hoja con tres grapas en dirección vertical.

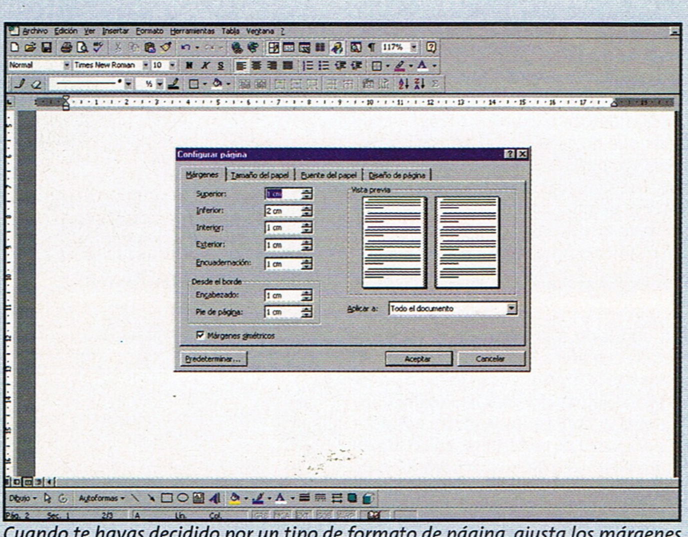
Se puede reforzar la resistencia del periódico, poniendo al principio y al final un papel más duro o un cartón como contraportada y un folio como portada. Para este tipo de fijación, necesitarás definir unos márgenes de páginas adecuados en la maqueta.

● Estos márgenes se determinan en el menú **Archivo – Configurar página.** En los campos **Superior, Izquierdo** y **Derecho,** pon **1 cm,** y en el campo **Inferior, 2 cm.** En el campo **Encuadernación** hay que poner **1 cm** para concretar el tamaño de encuadernación.

● Los márgenes de las páginas deben configurarse automáticamente, según estemos en una página par o impar. Así tendremos el espacio para la encuadernación a la izquierda de las páginas impares y a la derecha de las pares. Para ello, has de marcar el campo **Márgenes simétricos.**

En los campos **Encabezado** y **Pie de página,** también tienes que poner **1 cm.** Después, pulsa **Aceptar.**

● Dependiendo de la impresora que utilices, puede que Word se *queje* de que los márgenes estén fuera del área imprimible. Haciendo click en **Arreglar** del **Cuadro de Diálogo,** verás que el margen que quiere modificar Word se ha puesto en el valor mínimo aceptado. Confirma las modificaciones haciendo click en **Aceptar.**



Cuando te hayas decidido por un tipo de formato de página, ajusta los márgenes de página del periódico en el menú Archivo – Configurar página.



Escribe y pásatelo en grande: en tu propio periódico podrás decir lo que quieras para siempre.

2. Cuadro de texto en el encabezado



En el encabezado tienes que poner el texto que deseas que salga en todas las páginas del periódico.

La edición actual del periódico tiene que venir en la cabecera de la maqueta. Queremos que venga dentro de un cuadro de color azul. La ventaja del encabezado es que sólo tienes que ajustarlo una vez, y aparece en todas las páginas con el mismo formato.

● Con la opción **Ver – Encabezado y pie de página** pasamos del área normal del documento a las zonas de los encabezados y los pies de página. En el borde superior de la página aparece una línea punteada donde pone **Encabezado.**

● Para realizar los siguientes pasos, tienes que usar la barra de herramientas **Dibujo.** Normalmente aparece en el margen inferior de la pantalla. Si no aparece, selecciona **Ver – Barras de herramientas – Dibujo.** Una vez aparezca la barra de controles, verás el botón **Cuadro de texto.** Un cuadro de texto nos da la posibilidad de poner cajas de texto con color de fondo, que puedes poner y quitar libremente del folio.

● Después de un click en el **Campo de texto,** el puntero del ratón se convierte en una cruz. Para crear las cajas de texto, haz click en la esquina de arriba del encabezado y mantén la tecla del ratón pulsada mientras mueves el ratón hacia la derecha y hacia abajo. Conseguirás la forma exacta moviendo los controles de tamaño que aparecen en las esquinas del cuadro de texto.

● Normalmente, Word se ocupa de que los márgenes externos de las cajas de texto se desplacen poco a poco y que se peguen a los límites dados, como por ejemplo, el margen izquierdo y el derecho del encabezado. Pero no siempre queda como deseamos.

Para evitarlo, mantén pulsada la tecla [Alt] mientras introduces el cuadro de texto en el encabezado.

3. Formato del cuadro de texto

El cuadro de texto ha de tener un fondo turquesa. Haz click en el borde del cuadro de texto con la tecla derecha del ratón y escoge **Formato de cuadro de texto.**

● En **Formato de cuadro de texto** haz click en **Relleno** en el campo **Color** y selecciona como color el turquesa. Debajo, en **Línea** (en el campo **Color)** escoge **Sin línea** y sal del cuadro de diálogo con **Aceptar.**

● Escribe en el campo de texto lo que tiene que aparecer en el encabezado de tu primera edición; por ejemplo, **número 1/00.** Selecciona el texto con el ratón y dale formato.

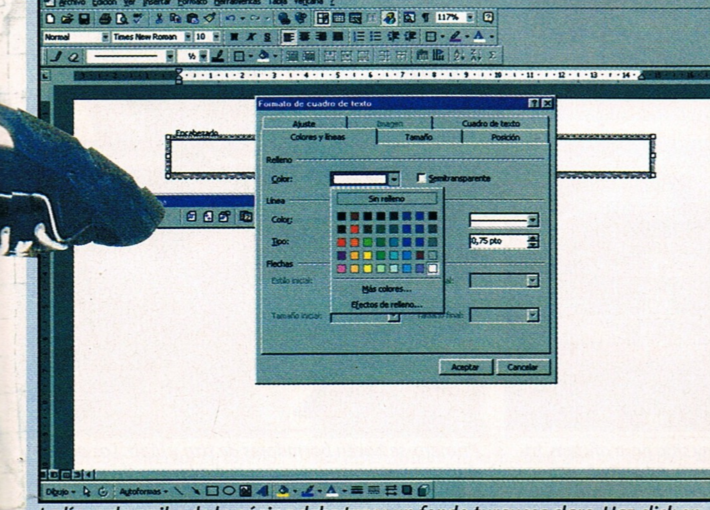
● En el botón **Color de fuente** de la **Barra de herramientas - Formato** que está en la zona de arriba de arriba, selecciona el color blanco. Para ello, haz click en la pequeña flecha de la derecha junto al botón.

● Ahora, mientras el texto esté seleccionado, vete a la **Barra de herramientas - Formato** y, en **Fuente,** escoge el tipo de letra Arial Black, y un 12 para el **Tamaño de letra.** Con el botón **Centrar,** coloca el texto en medio del cuadro de texto.

● La distancia entre las letras debería ser algo mayor. Vete a **Formato - Fuente.** En la pestaña **Espacio entre caracteres** escoge **Expandido** dentro de **Espacio** y en el campo **De:** escribe **3 pto.** Haz click en **Aceptar.**

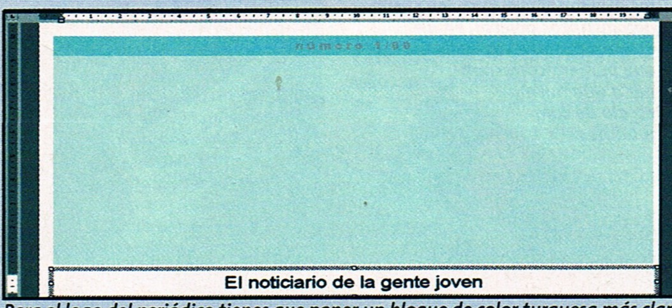
● En el pie de página, escribe el número de ésta. En la **Barra de herramientas** de **Encabezado** y pie de página, haz click en **Cambiar entre encabezado y pie,** escribe **página** en el pie y deja un espacio detrás. Después de un click en **Insertar número de página,** y aparecerá la numeración correcta. Pon el pie en el tipo de letra Arial, cuerpo 10 puntos y centrado.

● Eligiendo **Cerrar,** vuelves a la zona del documento.



La línea de arriba de la página debe tener un fondo turquesa claro. Haz click en el registro Formato de cuadro de texto *y escoge el color del cuadro.*

4. Introducir cabecera



Para el logo del periódico tienes que poner un bloque de color turquesa más claro que el de arriba. Debajo hay que colocar un cuadro de texto para el subtítulo.

Antes de continuar, tienes que meter un par de páginas adicionales. Para ello, pulsa dos veces la combinación de teclas [Ctrl] y [Return] seguidas. Aparecerán dos páginas con los mismos encabezados y pies.

● Bajo el encabezado hay que meter un bloque de texto de un turquesa más claro, con un logo de tu periódico y el subtítulo. Para ello, selecciona **Cuadro de texto** y define un área tan ancha como el encabezado, que ocupe aprox. 1/4 de la altura de la página.

● Después de un click con el botón derecho del ratón en el marco del cuadro de texto, escoge **Formato de cuadro de texto,** y como color, turquesa claro en el campo **Relleno.** En **Línea,** introduce **Ninguna línea** y sal del **Cuadro de diálogo** con **Aceptar.**

● Si los bordes de los dos cuadros de texto no están bien ajustados, corrígelos pulsando [Alt] mientras modificas el tamaño del cuadro.

● Bajo el cuadro de texto turquesa debe haber otro para el subtítulo. Para colocarlo, haz click sobre el bloque turquesa claro e introduce luego un cuadro de texto bajo la zona turquesa, guiándote por las marcas de tamaño. Usa [Alt] para dejarlo ajustado.

● Elimina el marco negro del cuadro de texto con **Ninguna línea** en el color de línea, dentro de **Formato de cuadro de texto.**

● En el cuadro de texto, escribe el subtítulo de la revista. Centra el texto y pon formato Arial 19 puntos. Word no ofrece el tamaño 19 por defecto: haz click en el número, escribe 19 y confirma con [Return].



Continuará...

Cap. 2: Portada
Con un logo propio, fotos y cuadro de posición, la portada quedará impresionante.
Cap. 3: Experto en diseño
Así rellenas el periódico con contenido y creas estándares que sirvan para todas las páginas.

Texto: Elisabeth Reisch, V. Icho · Fotos: C. Vogel (3)

Construy



Bocetos de carboncillo: agendas y móviles podrían tener este aspecto en pocos años.

Nuevas formas Por ahora, sólo son proyectos de diseño de Siemens. Pero en un año o dos, los móviles parecerán divertidas conchas (dcha.) o servirán como cámara (abajo).

Ni los aparatos con las mejores prestaciones tienen éxito si no cuentan con una buena presentación. Por eso, cada vez encontrarás diseños de carcasas y extras más atractivos.

Objetivo: jóvenes

Antes de ponerse manos a la obra, los diseñadores industriales reúnen distintos objetos, en un grupo de productos típicos que pudiera corresponder a una misma escala de compradores.

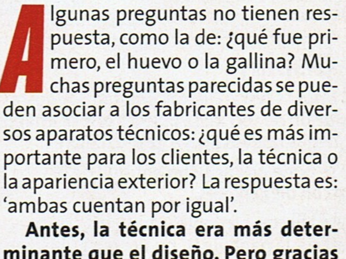
Así trabajan los diseñadores

Los estudios de diseño de Siemens se encuentran en una fábrica reformada al sur de Munich. Allí nacen los bocetos y diseños, desde móviles hasta tranvías.

En estos enormes pabellones hay sitio para oficinas, talleres y 60 trabajadores de Siemens. Además de productos, se hacen propuestas de expositores para ferias.

Primero, se hacen borradores de tiza y lápiz. Los diseñadores tienen que respetar todas las condiciones técnicas, como el tamaño de pantalla o los botones.

...endo el futuro



Aparatos del futuro

Archivo de vídeo móvil
Si quieres ver fotos de tu amor o imágenes de tu serie favorita en cualquier lugar, tus deseos se harán realidad pronto, gracias al archivo de datos digital, formato de bolsillo.



Una joya de auriculares
La transmisión sin cables, como el Bluetooth, hace posible que pronto puedas colgarte mini auriculares de la oreja a modo de pendiente.



Una cámara puntual
En este proyecto, el reloj te da la hora y, con una cámara de vídeo, les cuentas lo que quieras a tus amigos o les mandas un fuerte saludo.



Organizado
Una agenda electrónica debería tener de todo. Este proyecto dispone de cámara de vídeo, hace de teléfono móvil y puede llevarse como un medallón.



Increíble
El sistema GPS en la chaqueta permite mantener en contacto a un grupo de esquiadores, hacer fotos y pedir ayuda.

Algunas preguntas no tienen respuesta, como la de: ¿qué fue primero, el huevo o la gallina? Muchas preguntas parecidas se pueden asociar a los fabricantes de diversos aparatos técnicos: ¿qué es más importante para los clientes, la técnica o la apariencia exterior? La respuesta es: 'ambas cuentan por igual'.

Antes, la técnica era más determinante que el diseño. Pero gracias a la miniaturización y a las mejoras técnicas, hoy en día el diseño, y con ello, la imagen, es el factor de venta. Así, ahora nadie gasta su dinero en un móvil tosco y pesado. Tienen más éxito los móviles pequeños con una pantalla grande y una batería con mucha potencia.

Aún así, la técnica es la base de los principios del diseño. Por ejemplo, la carcasa del móvil ofrece sitio para la pantalla, doce teclas de números y las teclas de función o ruedas (encendido/apagado, elección de menú, OK). Además de micrófono, altavoces y batería.

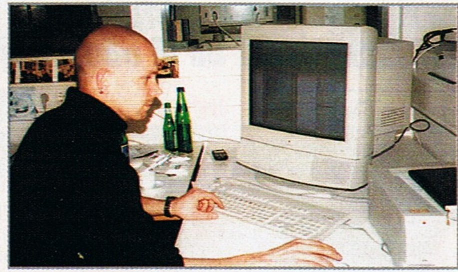
Estas condiciones básicas son inamovibles. De esta forma, a los diseñadores les queda limitado el espacio para dar rienda suelta a su creatividad y cambiar la forma. Por eso, normalmente se utiliza el color como elemento de diseño. Los colores llamativos son para las personas jóvenes y activas. El negro, con plata u oro, es representativo de los hombres de negocios, con éxito y que cuidan su imagen.

En los últimos tiempos, el tamaño de los móviles ha ido en descenso, hasta el punto de que algunos los encuentran demasiado pequeños. Las típicas quejas: las teclas están demasiado juntas, la distancia entre micrófono y auricular es demasiado pequeña, no es cómodo para sujetar con la mano.

Actualmente se están desarrollando aparatos que no tienen nada que ver con los móviles clásicos: teléfonos en forma de boli con habla, pantalla touchscreen, que se utiliza como monitor, y área de teclas. O micrófonos, auriculares y cámaras que se acoplan directamente a la ropa. La vista sigue contando, y esto hace que los diseños locos y originales sigan muy a la orden del día.



A Uli Skripale, director de diseño de Siemens, le gusta el minimalismo con alta funcionalidad.



Los diseñadores transforman, por ordenador, sus propuestas en modelos enrejados tridimensionales y en maquetas con perspectivas en 3D.

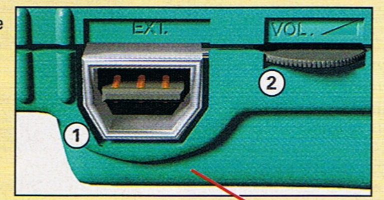


¡A ver cómo queda! En un taller, los diseñadores hacen modelos de plástico a escala 1:1.

Texto: Elena Castellanos · Fotos: J. Schmiedel (1), C. Vogel (1)

ASÍ FUNCIONA UNA Game Boy Color

Más elementos de control laterales



① El puerto de conexión de la Game Boy Color es 64 veces más rápido que la antigua Game Boy con 512 KB (mira la caja de abajo).

② Cuanto más bajes el volumen (en el mono altavoz o en los auriculares estéreo), más durarán las pilas.

Ligera, compacta, de bolsillo y además, ¡muy divertida! La Game Boy es la consola más pequeña y popular del mundo, pero ¿sabes todo lo que tiene dentro?

LC-Display

- El Liquid Crystal Display (pantalla de cristal líquido) tiene una resolución de 160 x 144 pixels y ofrece imágenes nítidas. Los juegos nuevos llevan 32 ó 56 colores.
- Si se pone un cartucho antiguo de blanco y negro, se ve con diez colores.
- Para ahorrar corriente y aumentar la duración de la batería, la pantalla LC no tiene iluminación de fondo. Si te gusta jugar de noche, necesitarás una fuente de luz externa aparte.

Platina

- En esta placa está la Central Processing Unit o CPU (puedes verla debajo de la pantalla). El chip de la Game Boy y otras variantes se utiliza desde hace 20 años en los videojuegos.
- La ventaja: el chip es mundialmente conocido. Por eso es tan fácil traducir casi todos los juegos clásicos de 8 bit a la Game Boy Color.
- En comparación con la antigua Game Boy monocromática, que ha estado en el mercado hasta principios de 1999, la CPU de la nueva Game-Boy Color es el doble de rápida.

Toma de corriente

- En esta clavija se conecta el adaptador de red.
- Algunos alimentadores de red se pueden ajustar a distintos grados de corriente. Pon atención a que la corriente no sea demasiado alta: ¡podría estropear tu GB!

Clavija auriculares

- Esta clavija de 3,5mm para auriculares es la única forma de que se oiga un auténtico sonido estéreo en la Game Boy.
- Los juegos se oyen mucho mejor con auriculares que por el altavoz mono (abajo, a la derecha de la carcasa).

Botón de encendido

- En la parte derecha de tu GBC encontrarás el boton de encendido y apagado (ON/OFF).

Elementos de control

- Ⓐ y Ⓑ sirven para disparar. Pero los que saben también los combinan con la cruz de mando (izda.) para dar color a los juegos de blanco y negro. Si con uno de estos juegos pulsas hacia arriba y el botón de disparo Ⓐ justo después del start, pones un color rojo de fondo.
- La Game Boy Color ofrece un total de 16 gamas de colores distintas para los juegos antiguos.

Botón de Start y Select

- Estos botones de goma son para pausar el juego, iniciarlo o seleccionar diferentes opciones.
- Si se pulsan a la vez que ambos botones de disparo, muchos juegos se ponen en reset: el juego comienza de nuevo desde cero.

Compartimento de pilas

- Dos pilas AA duran entre 10 y 15 horas de juego. La pantalla de color y el sonido acortan la vida de la batería. También se pueden utilizar pilas recargables.

Conectados, enredados y sonoros: los accesorios Multiplayer de la Game Boy Color

Link de serie



El link de serie es el conector más usado de las dos Game Boy: casi el 50 por ciento de las nuevos juegos de la Game Boy pueden jugarse con un amigo a través del cable link.

Ya que Nintendo hizo más pequeña su clavija cuando introdujó la GB Color al mercado, el cable link de Nintendo viene con un adaptador. Así puedes unir una Game Boy monocromática con otra nueva de color.

Adaptador multiplayer

Este accesorio se conecta a través de una clavija de serie, al igual que el cable link. Se pueden conectar hasta cuatro Game Boy a una mini red, y se utilizó hasta 1998 para juegos como *Bomberman* y *F1 Race.*

De momento, este adaptador ha desaparecido del surtido de Nintendo. Se pueden encontrar accesorios y juegos compatibles en mercadillos o en *www.ebay.com.*

Infrarrojos



La conexión por infrarrojos se usa más bien para el intercambio de datos, y menos para los juegos de dos jugadores.

Excepción: en la mayoría de los juegos de Ubisoft para la Color (como *Suzuki Racing, Rayman, Tonic Trouble...*) se esconde una Ubikey. Una vez encontrada puedes enviarla vía infrarrojos. La Ubikey permite abrir nuevas características y niveles en otros juegos de Ubisoft.

Texto: Elena Castellanos

¡Más diversión veraniega!



Nuevos accesorios de Game Boy

Aquí te mostramos algunos extras de bolsillo para tu GBC, que ofrecen mucha diversión y comodidad en el juego.

Buena conexión

El cable de conexión de Blaze para unir dos Game Boy también se puede conectar a la cámara Game Boy con el puerto link. Es de color lila o transparente: ¡para jugar con los colegas!
Info: *www.blaze.de*

Para noctámbulos

Si te gusta jugar con tu Game Boy Pocket o tu Game Boy Color dentro de la tienda de campaña, bajo las estrellas o, simplemente, en tu cuarto (¡que sí, mami, que ya he apagado la luz para madrugar mañana!), necesitas una lámpara o una linterna potente. Dos fabricantes ofrecen una luz dirigible. La de Blaze se llama *Flexi Light*, y la de Acclaim, *Worm Light*. En ambos casos, la lamparilla se conecta al puerto link. El brazo flexible se puede colocar de forma individual.
Fabricantes: Blaze y Acclaim
Info: *www.blaze.de*
www.acclaim.com



Shock n' rock

El shock n' rock es un periférico muy especial. Se engancha a tu Game Boy y sirve como batería recargable (hasta 10 horas de duración) y además incluye un amplificador de sonido, altavoces estéreo y funciones de vibración que simulan el force feedback.
Info: *www.acclaim.com*



Siempre contigo

Acclaim sabe que este verano querrás llevarte tu GBC allá donde vayas; por eso han ideado dos packs que incluyen todos los accesorios para permitirte jugar donde quieras. El *Master Pack* incluye una bolsa de viaje, batería recargable (15 horas), adaptador AC, lupa con luz, cable link, un cordón para su transporte y un adaptador de mando direccional. El *Road pack* tiene, además de la bolsa de viaje, una worm light, batería recargable y adaptador AC y para coche. ¿Con cuál te quedas?
Info: *www.acclaim.com*



No sabemos cuál será el destino de tus vacaciones, pero sí sabemos quién te acompañará: ¡tu Game Boy Color! Sorteamos dos packs con bolsa de viaje y un montón de accesorios para que juegues donde quieras. SCREENFUN, ref.: Road Pack / Master Pack, apdo.14.151, 28080 Madrid.

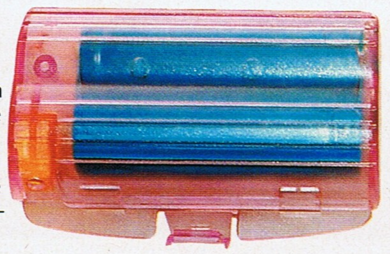
¡Para que no la pierdas!

Si no quieres prescindir de tu Game Boy en tus viajes y no te apetece dejarla por allí suelta, el *Travelpack* de Interact te servirá de buena ayuda. La bolsa cuesta unas 2.690 pts., y ofrece mucho espacio con sus numerosos bolsillos internos y externos para accesorios, juegos, controladores y software.
Info: *www.interact-acc.com*



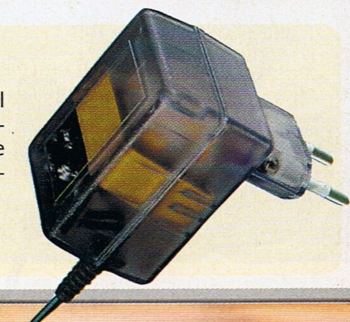
Batería superpotente

A juego con la caja de baterías de la Game Boy Color, este paquete de batería recargable de Blaze puedes cargarlo en la red y usarlo como batería portátil o alimentar la Game Boy directamente de la red. ¡Y a jugar todo el tiempo que quieras!
Info: *www.blaze.de*



Corrientes diferentes

¡Abre los ojos! La corriente no es igual en todos los países. Es mejor que utilices una alimentador de red que se puede conmutar de 220 a 110 – 250 voltios, como éste de Interact.
Info: *www.interact-acc.com*



Acompañantes de viaje ideales

Aquí tienes un montón de cosas que harán tu verano mucho más divertido. ¡Accesorios que darán color a tus vacaciones!



¡Prepara bien el equipaje y pasa unas vacaciones inolvidables!

Teléfono móvil

La luz blanca se alimenta de las baterías de la GBC. La tienes en todos los colores de Game Boy.

Hablar con música

Anycall MP

A partir de septiembre podrás hacerte con el *Anycall MP* de Samsung, un teléfono móvil con MP3-Player incorporado.

En su memoria de 32 MB caben 30 minutos de música MP3 ó hasta dos horas de grabaciones de voz. Además se distribuyen con un set de auriculares, micrófono y un control remoto por cable con Display de LC . También se pueden elegir hasta 20 direcciones mediante el habla.

El teléfono pesa 90 gramos con batería plana, y su cómodo y pequeño tamaño es de 10,5 cm de largo, 1,8 cm de profundidad y 4,5 cm de ancho. La pantalla gráfica se lee fácilmente gracias a sus tres líneas, más una para símbolos.

Fabricante: Samsung
Info: *www.samsung.es*

Y si buscas donde bajarte música, Samsung tiene su propio portal de MP3 para bajarse todos los últimos hits. La dirección: *yepp.samsung.es*

Anycall MP con mando a distancia: móvil, reproductor MP3 y aparato de dictado en uno.

Texto:o: Elena Castellanos · Fotos: Christian Vogel (2)

Súper accesorios

Para ruidosos: Back Head Phone

Interact ofrece con los auriculares de nuca *Back Head Phone* comodidad y un estupendo sonido estéreo para que te lo lleves donde quieras. También tiene incorporado un micrófono para los juegos controlados por voz y telefonía online. Se puede comprar en cuatro combinaciones de color distintas.

Fabricante: Interact
Info: *www.interact-europe.com*

Cuatro modelos de colores para estos auriculares.

Para fans del HiFi: MS Walkman

El *MS Walkman* utiliza el Sony Memory Stick como medio de memoria. También se puede utilizar junto a cámaras o PCs. Sólo pesa 69 gramos, tiene el tamaño de un pintalabios y guarda hasta 120 minutos de música (MP3 y WAV). Puedes reproducirla en el PC o mediante cable USB.

Fabricante: Sony
Info: *www.sony.es*

¡Increíble! hasta dos horas de estupendo sonido.

Fotos y más fotos

Fotos bajo el agua

¡Al agua, patos!

En la playita, con la arena, el agua salada y los trastos, no es lo ideal llevarse una cámara de fotos sensible. Resulta mucho más recomendable una cámara de un solo uso como la *Fun Sport* de Kodak (27 fotos). La película con lente es sumergible hasta cuatro metros de profundidad, lo cual la convierte en una cámara idónea para hacer fotos bajo el agua ¡A fotografiar pececitos!

Fabricante: Kodak
Info: *www.kodak.es*

Ideal para buceadores: la Fun Sport *aguanta hasta cuatro metros bajo el agua.*





Ideal para fotos de verano: cámara de un solo uso.

Momentos inolvidables

QuickSnap junior

Tenemos la cámara ideal para llevar en el bolsillo de atrás de tus vaqueros. Es súper resistente a golpes y maltratos varios, y en su interior lleva una película de alta sensibilidad ISO 400. Estamos hablando de la cámara de usar y tirar vestida de tejano *QuickSnap junior* de Fujifilm.
Hace 27 fotos, y su potente flash plasma muy bien las imágenes incluso en la oscuridad, aunque también puedes conseguir la cámara sin flash. De todas formas, si ésta no te convence, Fujifilm tiene una amplia gama de cámaras *QuickSnap* de un solo uso.
Fabricante: Fujifilm
Info: *www.fujifilm.es*

Para el aire libre

Kodak DC 5000

Ya sea arena o agua, la *Kodak DC5000* soporta cualquier clima y elemento gracias a su carcasa especial. Sus botones extragrandes resultan muy cómodos. Sus características principales son: resolución de dos megapíxels, zoom de doble angular, foco automático, flash incorporado y tarjeta de memoria de 8 MB (hasta 25 fotos).

Fabricante: Kodak
Info: *www.kodak.es*



Ideal para ir a la playa: la cámara resistente al agua de Kodak.

En tu PC y en tus viajes

Todoterreno

La Agfa *ePhoto CL 18* se puede utilizar como cámara móvil digital o como webcam. La minicámara (9,5 cm x 6,5 cm x 3,5 cm) tiene 2 MB de memoria (hasta 50 fotos), y lleva flash. Resolución: máximo 640 x 480 dpi.

Fabricante: Agfa
Info: *www.agfa.com*



Para deportistas

IXUS X-1

Para los deportistas ocasionales con inquietudes fotográficas, la *IXUS X-1* es una acompañante ideal. La cámara APS es resistente al agua, y gracias a la forma de su disco de posición se puede emplear hasta con guantes. Tiene cinco posiciones de flash y tres formatos de foto. Si este verano vas a hacer deporte a la montaña o a darte unos chapuzones en la playa, ¡ésta es tu cámara!
Fabricante: Canon
Info: *www.canon.es*



La Canon IXUS *X-1 soporta hasta cinco metros de profundidad acuática.*



Las bolsas para móvil flotan sobre el agua.

Para acuáticos: Bolsa para el móvil

La bolsa móvil protege a los teléfonos móviles de la arena y el agua. Te la puedes colgar del cuello con la cuerda si navegas o haces surf. No tienes que sacarlo de la bolsa para llamar. Es tan fina que se puede oír a través de ella. Las hay de distintos tamaños y acabados.

Fabricante: Aquapac
Info: *www.aquapac.net*



Insuperable: nitidez a partir de 1 cm de distancia.

Para videoadictos: V40HI

Acción! Con la cámara de vídeo de 8 mm *V40HI* de Canon puedes inmortalizar tus veranos de cine. La Camcorder tiene un LC-Display dirigible, zoom óptico de 22 mm, zoom digital de 500 y estabilizador de imagen ¡Además, ofrece un montón de efectos digitales!

Fabricante: Canon
Info: *www.canon.es*



www.campus-party.org

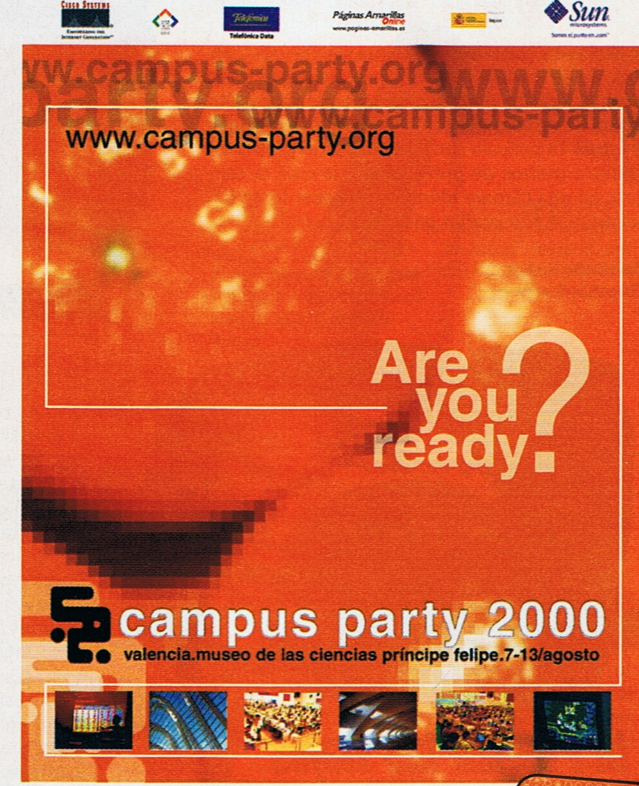
UNA RED PARA 2.000 PERSONAS

Ya no queda nada para salir de viaje, pero, ¿a que no sabes las últimas noticias? Los chicos de la Campus nos lo han contado TODO... ¡Atento a la emisión!

Cuando leas esto, 2.000 freaks de la informática y los videojuegos estarán haciendo las maletas y poniéndose rumbo a Valencia. ¡Comienza la *Campus Party 2000*! Al igual que en la anterior edición, dispondrás de lo último en tecnología: cada uno de los participantes cuenta con un puesto de red con un ancho de banda de 10 MBps. Para que te hagas una idea, la velocidad de esta red local es ¡100 veces superior! al ancho de banda que cualquier usuario tiene en su casa, que suele estar entre 128 y 256 KBps.

La salida a la red de Internet con una conexión ATM de 34 MB permitirá a la Campus (además del acceso a Internet y a una IP propia a cada participante) la transmisión simultánea de audio y video gracias a la cual se podrá hacer la *Campus Online*. Con este servicio, todos los interesados que no hayan podido ir al evento podrán asistir desde cualquier lugar con su ordenador a las conferencias y cursos, hacer preguntas a los ponentes, participar en competiciones, visualizar a través de las webcams todo lo que ocurre en tiempo real... En definitiva, ¡todo lo necesario para disfrutar de la Campus tanto allí como en tu casa!

¡Nos vemos en Valencia!



Un último repaso a las áreas disponibles

Están todas las que son. Presta atención y elige las que más te gusten. Te esperan muchas sorpresas.

Área Mac y Área Diseño Gráfico



Sin duda, los verdaderos expertos en diseño son los *mackeros*. Allí estarán para ayudarte a resolver tus dudas e inquietudes. ¡No todos los días se tiene esta oportunidad!



Área Scene



Los veteranos en partys a lo ancho y largo del planeta se encontrarán en esta área como en casa. Y si no eres veterano, ¡buen momento para iniciarte!

Área Gamers



Ya es hora de que midas tus fuerzas al *Starcraft, Quake I, II y III, FIFA 2000, Counterstrike, Unreal Tournament* y *Age of Kings*... ¡con 2.000 personas!

Área Música



¿Un poco de house?, ¿un poco de techno?, ¿salsa? ¿Te gusta componer, o simplemente escuchar? Sea lo que sea, ¡ésta es tu área!

Área Java y Área Linux



Las más técnicas, pero no las menos interesantes. Seguro que alguna vez has deseado iniciarte de la mano de un profesional en una de estas dos disciplinas...



Noticias de última hora

Habrá un servicio de autobuses cada media hora, a disposición de todos los asistentes, para los que deseen ir a la playa. ¡Ufff! ¿Y pasar de jugar?

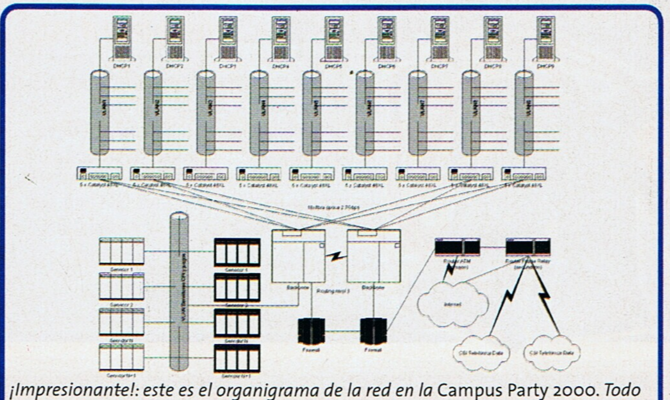
- ¡Al rico chocolate con churros! Todos los días, de 3 a 4 de la mañana (justo cuando el hambre aprieta), podrás reponer fuerzas.
- Happy Campus. Así se denominará a la pedazo de fiesta que van a montar el fin de semana por la noche. Pincharán DJs, y varios grupos animarán el cotarro. ¡No hay tregua!
- Cada equipo y cada participante estará controlado por un código de barras, que te asegurará que nadie se pueda llevar nada tuyo.



¡Primicia!: SCREENFUN te muestra cómo serán las acreditaciones para la Campus.



Y si no puedes ir... Campus Online. *Este año la podrás seguir minuto a minuto.*



¡Impresionante!: este es el organigrama de la red en la Campus Party 2000. Todo lo necesario para que la transmisión de datos alcance velocidades de vértigo

Advanced Dungeons & Dragons

Si no has tenido suficiente con 'Baldur´s Gate' y 'Torment', ¡no dejes que se te escape el juego original!

Sí, son peligrosos. ¡Pero éste no es un juego para cobardes!

ScreenFun ¡SORTEO!

¿Te gusta el AD&D? ¿Quieres conocer a fondo la ciudad de Aguas Profundas? Pues date prisa en mandar una carta o una postalita a: SCREENFUN, ref.: AD&D, apdo 14.116, 28080 Madrid. Sorteamos dos estupendas Guías de Volo para Aguas Profundas. ¡Que no se te escapen!

Advanced Dungeons and Dragons, o sea, la versión avanzada del veterano juego *Dragones y Mazmorras*, es el juego de rol más famoso de todos los tiempos. Por supuesto, con ese nombre, el juego está lleno de dragones y mazmorras, por lo que te vas a encontrar mogollón de bichos de todos los colores y montones de magia, en diferentes mundos. *AD&D* es tan grande, que no le basta con un solo mundo: está *Dragonlance*, que junto a *Reinos Olvidados (Forgotten Realms)*, son los mundos basados en una fantasía medieval más clásica. Por otro lado, tenemos *Dark Sun*: un mundo desértico en el que las vas a pasar canutas para seguir vivo. La vida es tan difícil que, si se te cae el dinero al suelo, ¡se te puede romper! Y es que las monedas son de cerámica. Si lo que te va es el tema de terror, los vampiros, los muertos vivientes y demás extras de pelis de miedo, en *Ravenloft* lo vas a encontrar: hay legiones de estos bichos, ¡y se sienten como en casa!

Y si prefieres algo más raro, *Planescape* es tu mundo. Bueno, más bien tus mundos, porque se trata de una especie de nexo interdimensional desde el que se puede acceder a cualquier otro mundo. Es complicado de explicar, pero los que hayáis jugado con el videojuego *Planescape: Torment* ya deberías tener una idea de lo que va esto... ¡No te quejarás! Seguro que encuentras el mundo que te mola.

Para empezar a jugar, necesitas los dos libros básicos: la *Guía del Dungeon Máster*, para el director de juego, y el *Manual del Jugador*, que sirve para crear los personajes con todas las posibilidades que hay. ¡Aunque siempre puedes utilizar un personaje de *Baldur´s Gate*! Además, una de las mejores cosas de este juego es que encontrarás enormes cantidades de productos relacionados, ¡una diversión sin fin!



Malas noticias: aquí no hay vigilantes de la playa.



Hay un montón de clases de personajes diferentes, pero todas están dentro de estos cuatro tipos básicos.



Sacerdotes

A veces es bueno predicar con el ejemplo y otras veces lo es con una buena maza. Los sacerdotes y los druidas mezclan el combate y la magia.



Pícaros

No parece que haya que describir lo que hace un ladrón, ¿verdad? Además, están los bardos que saben un poco de todo y mucho de nada.



Combatientes

Son los guerreros de toda la vida. Expertos en repartir estopa y sencillitos de llevar. Además de los guerreros están los exploradores y los paladines.



Mago

Personajes clásicos. Probablemente son los más poderosos pero, ¡pobres de ellos si los cogen en cuerpo a cuerpo! Para jugadores curtiditos.

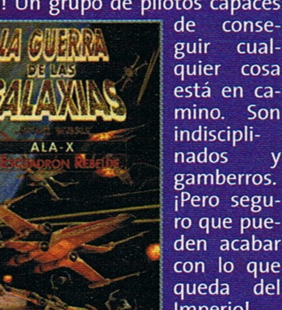
Texto: Javier Sevilla y Leticia Roldán

Libros

Ala-X: El Escuadrón Rebelde

Mientras esperamos impacientes a que nos ofrezcan el *Episodio II*, tendremos que matar el gusanillo de algún modo. Una buena forma de hacerlo, es leyendo las aventuras del escuadrón de cazas más famoso de la alianza rebelde: el Escuadrón Rebelde, conocido en inglés como *Rogue Squadron*. ¡Si ya te has acabado el juego, querrás saber de dónde salió tu escuadrón favorito!

En este libro han transcurrido dos añitos y medio desde que los afortunados rebeldes convirtieron en chatarra la orgullosa flota del emperador... ¡Y todavía se preguntan cómo lo hicieron! El caso es que al Imperio todavía le queda cuerda para rato, y se está dedicando a molestar a los triunfantes rebeldes. ¡Pero no pasa nada! Un grupo de pilotos capaces de conseguir cualquier cosa está en camino. Son indisciplinados y gamberros. ¡Pero seguro que pueden acabar con lo que queda del Imperio!



El país del fin del mundo

A los más 'peceros' seguro que les suena eso del *Mundo Disco*. Veréis: por las estrellas anda una tortuga dando vueltas. Encima de su caparazón hay cuatro elefantes que sostienen un disco en el que viven algunos de los seres más pintorescos del universo. En un mundo así, está clara cuál es la principal preocupación de los habitantes: ¡descubrir el sexo de esta tortuga! El país del fin del mundo no es Australia, aunque sin duda parece algo australiano: hace un calor sofocante (aunque para eso no hay que irse tan lejos ¿verdad?). Lo que no es venenoso es ponzoñoso y, encima, resulta que hay serios problemas y que la única solución es un inútil, de profesión mago, que se llama *Rincewind*. ¡Estamos apañados!

Y por si fuera poco, el bibliotecario de la Universidad Invisible, un simpático orangután que antes era un mago y al que no le gustan que le llamen mono, cambia de forma cada vez que estornuda. ¡Y ahora se ha convertido en un cómodo sillón forrado de piel roja! Así que ya sabes: aprovecha la oportunidad y acomódate para disfrutar de este libro tan divertido.

USAGI YOJIMBO

A principios del siglo XVII, un ronin llamado Usagi Yojimbo recorre Japón siguiendo la senda de la espada. ¡Este es el relato de sus aventuras!

Usagi Miyamoto está vagamente inspirado en el famoso samurai Mushashi Miyamoto.

Usagi Miyamoto
Ronin (samurai sin señor) que va por ahí desfaciendo entuertos.

Tomoe Gozen
Una bella samurai al servicio del señor Noriyuki.

Gennosuke Murakami (Gen)
Un cazarrecompensas al que le mota el dinero. Pero es un buen tipo.

Antes de nada, conviene aclarar que *Usagi Yojimbo* no es sólo un cómic de animalitos graciosos, estilo Disney. Es una historia de samurais muy adulta, con todos los elementos del género: drama, honor, duelos de esgrima, guerras despiadadas, un poco de romance y una pizca de humor. Pese a su dibujo caricaturesco, es inevitable que un cómic así tenga escenas violentas, aunque nunca se regodea en ellas y no son demasiado explícitas. Se puede decir que es un tebeo apto para todos los públicos... con reservas.

Usagi, el protagonista, es un ronin. Los ronin son samurais que han perdido a su señor, y ofrecen sus servicios como guardaespaldas, cazarrecompensas o asesinos. **Usagi cree firmemente en el código de honor de los samurais, la senda de la espada, pero a diferencia de los samurais de su tiempo, respeta profundamente a la gente humilde.** Nunca desenvaina sus espadas si puede evitarlo, pero cuando lo hace es terrible: hay muy pocos espadachines que se puedan comparar a él en habilidad. Acabar con una docena de enemigos o cortar flechas al vuelo no es difícil para alguien como él.

Sus largas orejas y valientes hazañas le han merecido la atención de muchas mujeres hermosas, tales como Chizu, la ninja líder del clan Neko, o la samurai Tomoe, que es tan bella como competente para la batalla. Usagi aún no se ha decantado por ninguna, pero sabemos que ya estuvo casado en el pasado, así que nunca se sabe... Hay otros muchos personajes interesantes en la serie, como Zato Ino, el espadachín ciego; Gen, el pícaro cazador de recompensas (inspirado en Yojimbo de Akira Kurosawa) o Jei, el guerrero demoniaco (que se enfrenta a Usagi en el último tomo publicado, *Segadora)*.

La historia de *Usagi Yojimbo* consta de varios tomos, pero en España sólo han publicado los cinco últimos, ¡justo la parte más interesante!

Textos: Gabriel P.-A. Fotos: Archivo SCREENFUN

PLANETA AGOSTINI
Formato: tomo
200-256 pág.
1200/1500 pts.

SCREENFUN ¡SORTEO!
¿Nunca has leído una emocionante historia de samurais? Pues sorteamos tres tomos de 'Usagi Yojimbo', así que te puedes pillar uno si nos mandas una postal o carta a:
SCREENFUN
Ref.: Usagi Yojimbo,
apdo. 14.116,
28080 Madrid.

INFO

El autor: Stan Sakai

Nació en Kyoto (Japón), y a la edad de dos años su familia se mudó a Hawai. Actualmente reside en California, y tiene 48 años. *Usagi Yojimbo* es su principal obra y la que le ha valido reconocimiento mundial. Curiosamente, donde tiene más éxito es en Estados Unidos y Europa, mientras que en Japón es poco conocido.

Pese a haberse convertido en un dibujante galardonado, Stan Sakai ha seguido con su trabajo de rotulista en *Groo*. Sus inspiradores, según ha confesado, han sido Sergio Aragonés, Moebius, Milo Manara, Steve Dikto, Jack Kirby y Akira Kurosawa (entre otros).

El sr. Sakai se caracteriza por documentarse exhaustivamente antes de escribir sus historias, así que toda la ambientación de *Usagi Yojimbo* es bastante aproximada a la realidad del Japón feudal. Las casas, los barcos, las vestimentas, las armas, el folclore japonés... Todo es históricamente preciso. La magia y los demonios que aparecen ocasionalmente son una pequeña licencia artística del señor Sakai para hacer las aventuras más interesantes.

También ha hecho el cómic *Space Usagi*, que se sitúa en el futuro, con los descendientes de Usagi como protagonistas.


Aunque tiene pinta de mangaka acomodado, Stan es un japonés afincado en Estados Unidos.

TV



XENA

TVE 1
Todos los días
12:05 H
Reposición



Personajes



Xena
Antes era una tigresa sedienta de sangre. Luego se arrepintió de sus acciones y ahora lucha por el Bien.



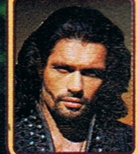
Gabrielle
Xena la salvó, y desde entonces la sigue a todas partes. Destaca más por su rápida lengua e ingenio que por sus artes marciales.



Callisto
El deseo de venganza ha hecho de ella una luchadora temible. Odia a muerte a Xena, a la que culpa de la muerte de sus padres.



Joxer
Un pícaro guerrero y bribón que sirve de recurso cómico en la serie. Trata de ayudar a las protas, pero sólo consigue estorbar.



Ares
Xena pelea para traer la paz al mundo, así que se ha ganado la enemistad del peligrosamente atractivo Dios de la Guerra.

Xena vuelve a la pantalla de TVE con su chakram listo para lanzar, la espada afilada y un osado desafío a los dioses.

En realidad, la princesa guerrera Xena sólo iba a intervenir en tres episodios de la serie de fantasía *Hércules* para luego desaparecer junto a tantos otros personajes secundarios. Sin embargo, esta leona enfundada en cuero y de oscura melena se ganó los afectos del público de manera inesperada, así que los productores decidieron darle una serie para ella sola. El éxito de *Xena* fue fulminante, superando incluso al de *Hércules*. Televisión Española está reponiendo la primera y la segunda tanda de episodios, para enganchar a todos los que se la perdieron en su día.

Aunque la mayoría de los episodios de *Xena* son autoconclusivos, todos están relacionados entre sí, configurando una formidable historia de fantasía.

Su mundo está inspirado en la mitología griega, pero toma prestados elementos de otras civilizaciones y hechos históricos anacrónicos sin ningún reparo. Aquí lo que prima es la diversión por encima de todo, y buena prueba de ello son las imposibles maniobras acrobáticas y técnicas de artes marciales de las que hace gala la protagonista. ¡Xena es capaz de dar saltos increíbles, pelear contra un ejército y arrojar su chakram con una precisión deslumbrante, todo a la vez! Los efectos especiales, inusualmente buenos para una serie de televisión, muestran a monstruos fantásticos y efectos mágicos de forma creíble.

Si te gustó la serie de *Hércules*, la de *Xena* te va a encantar. ¡Aprovecha esta reposición para descubrirla!

BATMAN

El Señor de la Noche despliega sus alas... ¡en tu televisor!

CARTOON NETWORK
Fin de semana
22:00/02:45 H.
Reposición

El universo de Batman ha sido llevado muchas veces a la pantalla, pero nunca de forma tan fiel como en esta serie de animación. El héroe se presenta como un personaje oscuro y luminoso a la vez, que combate el crimen con voluntad de acero. Los villanos que tanta fama cosecharon en el cómic están todos aquí, tan siniestros como siempre y, a la vez, fascinantes en sus malvados métodos. La calidad de la animación en cada episodio es extraordinaria, casi digna de un estreno cinematográfico, y los colores estilo cómic son diferentes a todo lo que se ha hecho hasta ahora.

Una de las mayores virtudes de esta serie es que que gusta a jóvenes y mayores por igual, porque las historias están planteadas con mucha coherencia, sin infantiladas tontorronas, ¡ni siquiera cuando sale Robin, el chico maravilla!

El Joker encuentra la maldad muy divertida. Un accidente deformó su mente y su rostro, que quedó distorsionado en una mueca perenne.

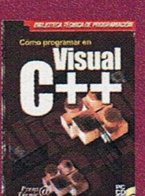
SCREENFUN ¡SORTEO!

Ahora que aprieta el calor, nada mejor que un refresca-refrescos de Cartoon Network para mantener las latas bien frías. Sorteamos veinte entre los que nos manden una postal a: SCREENFUN, ref.: refresca-refrescos, apdo. Correos 14.151, 28080 Madrid.

NEWS

Libros de programación

Aprovechando que estamos en vacaciones, Prensa Técnica ha sacado al mercado unos sencillos manuales técnicos con los que ocupar el tiempo de ocio, a la vez que se aprende algo útil. ¡Todos vienen con un CD lleno de programas shareware, librerías y otros recursos relacionados con la materia!



Manual práctico de Corel Linux
El sistema operativo Linux es gratuito, y el único rival serio para Windows. No es tan sencillo de manejar como el de Microsoft, así que, si planeas pasarte a él, no estaría de más prepararse un poco.

Cómo programar en Visual C++
Programar, lo que se dice programar, es dudoso que lo consigas con sólo leer un manual. Pero es una manera de empezar y ver qué tal se te da el invento.

Como trabajar con 'Flash 4'
Macromedia Flash 4 es una herramienta para diseñar páginas web. Si la tienes y te estás haciendo un lío, ya sabes por dónde empezar...

¡Vuelve 'Sailormoon'!

En estas fechas de tanto calor, nada mejor que ponerse la minifalda y salir a pelear por el Amor y la Justicia con Usagi y sus amigas. ¡Sin olvidar al Señor del Antifaz! Esta divertida serie de Antena 3 vuelve con motivo de las vacaciones, a primera hora de la mañana. ¡Los fans del manga madrugadores harían bien en no perdérsela!

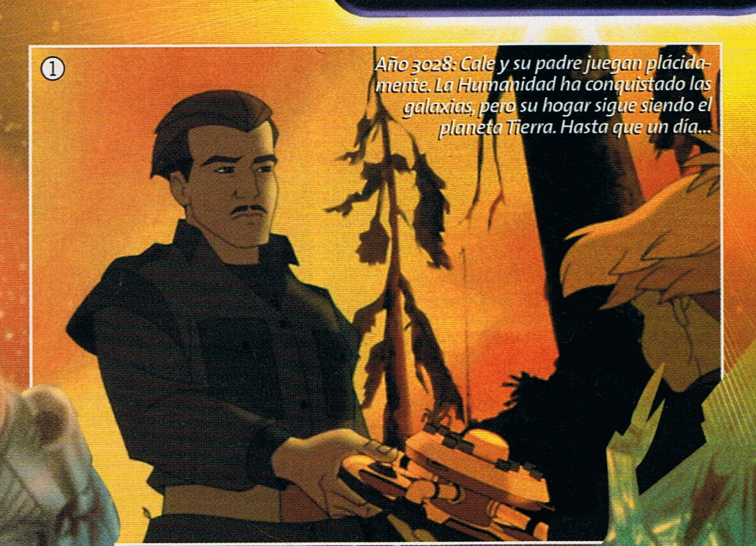
Buffy, la cazavampiros

Con tanta reposición veraniega, Canal+ no podía quedarse atrás y trae de vuelta una de las mejores series juveniles de su programación. La cita es de lunes a jueves, a las 20:30. ¡Comienzan desde el primer episodio, así que es una ocasión excelente para grabársela en vídeo!

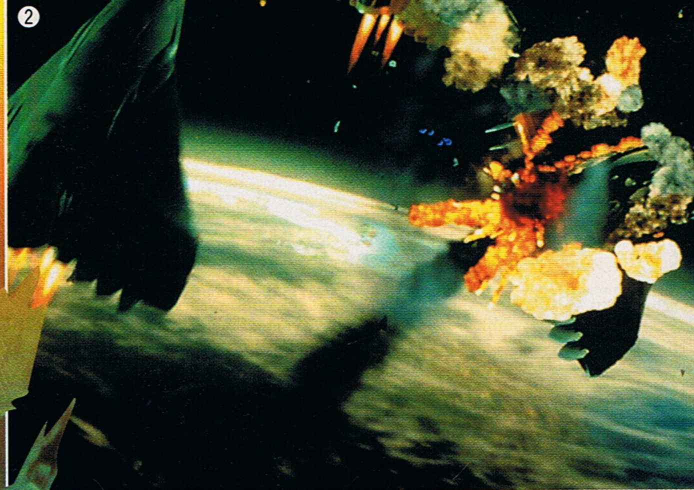




Año 3028: ¡la Tierra ha desaparecido! Los humanos vagan por el espacio sin hogar. Sólo existe una posibilidad de salvación: TITAN A.E. ¡Mucho más que una nave!



① *Año 3028: Cale y su padre juegan plácidamente. La Humanidad ha conquistado las galaxias, pero su hogar sigue siendo el planeta Tierra. Hasta que un día...*



② *... llegan del espacio exterior los Drej, una terrible raza alienígena que quiere exterminar a los humanos. El planeta entero desaparece y sólo unos pocos consiguen escapar.*



③ *15 años después, Cale malvive vendiendo chatarra en el espacio. No tiene hogar...*



④ *... ni cree en nadie (su padre murió en el ataque) hasta que Korso viene a buscarle.*

LO MEJOR DE LA B.S.O.



JAMIROQUAI

¿Rollo de papel higiénico o sombrero exótico? Con Jason Kay, el líder del grupo Jamiroquai, nunca se sabe...



TEXAS

La cantante de Texas, Sharleen Spiteri, no sólo es de lo más sexy: su voz también lo es. ¡Mira cómo le gusta la playa!

FUN LOVIN CRIMINALS

Este trío de Nueva York sabe mucho del mundo subterráneo. En sus canciones suenan campanas sobre el tema.



Cale lleva la marca de su rebeldía en forma de tatuaje en su brazo, ¿te gustaría seguir su estela? Sorteamos cinco packs con un tatuaje como el de Cale, un tránsfer y una súper-camiseta de la película.
SCREENFUN,
apdo. Correos 14.112,
28080 Madrid.



Juntos se embarcan en una misión que podrá salvar a la humanidad. ¡S.O.S!



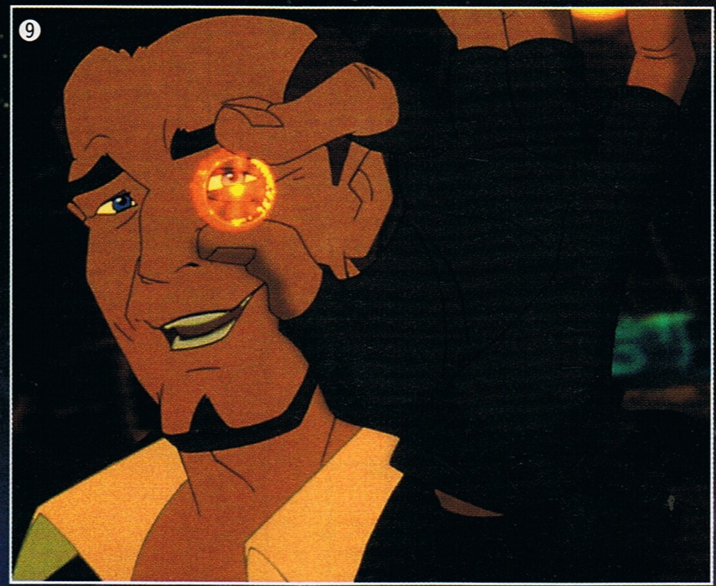
Los malvados Drej conocen sus planes: se inicia entonces una persecución terrible...



... de la que escapan, pero heridos. En la nave Valkiria, Akima curará a Cale.



Allí, Korso mostrará a Cale las posibilidades del anillo que su padre le regaló...



... antes de morir a manos de los Drej. El anillo les guiará hasta TITAN A.E., el proyecto más grande jamás creado: ¡una nave que permitirá volver a crear un planeta Tierra!



Pero el camino para llegar hasta ella será difícil: los Drej no pararán de perseguirles...



... para extinguir su raza. Y no serán sus únicos enemigos: alguien les traiciona.



¿Lograrán Cale y Akima vivir su amor en el nuevo planeta Tierra?

Titan A.E. es mucho más que una película de dibujos animados. El viaje épico que Cale y Akima comienzan tras el fin de la Tierra, da lugar al inicio de una nueva generación de películas de animación. Para empezar, *Titan A.E.* tiene un argumento muy arriesgado: ¡la Tierra ha desaparecido! Los humanos se ven obligados a vagar por el espacio como una raza a punto de extinción, malviviendo en colonias de vagabundos o entre criaturas alienígenas. Además de todo ello, sufren la persecución implacable de los invencibles Drej, las criaturas más escalofriantes que puedas imaginarte. Sobre este universo hostil, se alza como una posibilidad de futuro el rebelde Cale. Pero él tardará mucho en comprenderlo porque la muerte de su padre, el brillante científico que creó TITAN A.E., le hizo romper todo vínculo humano...

¿Te imaginas lo que da de sí un argumento tan enrevesado? Razas alienígenas de todo tipo, naves ni tan siquiera imaginadas, escenarios impresionantes: **en una escena, una nave está intentando localizar y perseguir a otra a través de gigantescas formaciones de hielo de más de 75 kilómetros de largo, que se han agrupado hasta formar un anillo helado en forma de galaxia.** En otra escena, los Drej buscan a Cale en el planeta Sesharrim, cuya superficie está formada por árboles de hidrógeno que parecen respirar y pueden explotar en cualquier momento...

¿Quién es capaz de desarrollar una historia así? Los intrépidos son dos legendarios dibujantes: Don Bluth y Gary Goldman. Sus nombres son la garantía suficiente como para que Matt Damon o Drew barrymore, entre otros, se hayan decidido a participar doblando voces. A pesar de todo, es su más arriesgado proyecto: "Es la película que ha supuesto para nosotros el mayor desafío de cuantas hayamos hecho hasta ahora. Pensábamos que *Anastasia*, nuestro anterior largometraje, había sido un trabajo duro; pero al lado de éste, fue pan comido".

¿Habrá un nuevo planeta Tierra para sobrevivir?

Texto: Elena Castellanos

Espectáculo 9	Emoción 9	Desarrollo 9
TITAN A.E. Dibujos animados de ciencia ficción para todos.		
Estreno: 1/8	Pdte. calificación	
www.titanae.com		
Intérpretes: Cale, Akima, Korso, Preed, Gune, Stith.		
Una nueva generación en las películas de animación. Efectos y banda sonora alucinantes.	9	

PERSONAJES

STITH
Doblado por Janeane Garofalo

CALE
Doblado por Matt Damon

KORSO
Doblado por Bill Pullman

AKIMA
Doblado por Drew Barrymore

PREED
Doblado por George Sanders

Cale es el protagonista. Su padre fue un científico destacado que creó el TITAN A.E. Él lleva el anillo capaz de hacerlo funcionar. Korso es el comandante de la nave Valkiria. Trabajó con el padre de Cale en el proyecto del TITAN, y por eso busca la nave. Akima es la temeraria piloto. Preed, un alienígena pervertido, es el hombre de confianza de Korso por sus dotes como estratega. Stith es la experta en armas. ¿Habrá algún traidor entre ellos?

UN DIBUJANTE DE PELICULA

Don Bluth

Don Bluth es uno de los animadores más prestigiosos del mundo. Bluth está presente en todo: diseña los personajes, es el principal artista ilustrador, colabora en la elaboración del guión y, por si fuera poco, ¡hasta compone canciones para algunas escenas! ¿Hay algo que no sepa hacer este hombre? Comenzó trabajando en Walt Disney como ilustrador de escenas intermedias (La Bella Durmiente)*. Tras un periodo intermedio como director de teatro, decidió que su verdadera vocación era la de dibujante, y volvió a Disney, donde pasó a ser director/productor de animación. Participó en* Robin Hood, Los Rescatadores, Pedro y el dragón Elliot*...*

En 1979 dejó la Disney para crear su propia productora independiente. A esta época pertenecen El secreto de la señora Frisby, Fievel y el nuevo mundo *y* Anastasia.



UNAS RISAS

1X PLAYSTATION

¿Quieres ganar una Playstation? Descubre la palabra clave que se esconde en el autodefinido y mándanosla al apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 15. Nuestra pista de este mes: El nombre del juego se refiere a una famosa espada que permite viajar a través del tiempo ¿Has oído hablar de ella? El nombre del ganador saldrá publicado en el número 17 de SCREENFUN.

Clues in the crossword grid, row by row:

- En la foto Juego: '... Trouble' / Gran meseta de Asia – Van por el cielo / Vigésima letra – Sanar / Dios del Sol – Río de Italia / Gobernar como rey – Tipo de transporte / En el kilo – Al r., acción de toser / Para tumbarse – Cincuenta / Para vivir – Sodio
- Pasta de hígado o carnes – Tantalio / Pelo de las ovejas – Señor en inglés
- Pokémon nº 140 – Muy dura / Desemboca en el mar – De mi posesión / Símbolo para sumar – Piedra dura
- Engaño, embuste – Frecuencia Modulada / 1ª Vocal – Lo último que se pierde
- LLegada, fin – Socorro / Muy delgada – ... Panda / Voz para arrullar a los niños – España / Existe – Rabia, manía, desesperación
- Capital de Italia – Para dormir / Nota musical / Organismo de investigación / Que tiene afinidades
- Símbolo del Newton – Azufre / 3ª letra – Hacen las veces de otros (fem.) / Inicial de Sevilla – Animal que salta / Instrumento musical – Oxígeno
- Para tomar líquidos – Valor, valentía / África Ec. Francesa – Adorno en el cuello
- Cumbre – Al rev., impiden pasar la luz / Al revés, alma o espíritu / Centígrado – Héroe bárbaro de película / Al revés, marcharse – Aire
- Dios del Sol – Nombre bíblico / Pref. significa espalda – Voz mando / Seda deshilachada – Lugar fortificado / Guisado al horno
- Vocal delgada – Capital Noruega
- Pedazo desgarrado del vestido – Descifre / Coches en fila – Repetición de la voz / Tonelada – Arquitectura, pintura, escultura / Nota musical – 3'14 / Periódico deportivo – Juguete que rueda
- Dardo o flecha que se tira arco – Antipatía / Fruta – Ver, observar / Abre el abecedario – Dura siempre
- Afirmación / Al rev. artículo pl – Al rev. nota musical / Para los labios – Río de Egipto / Internet es la ... – Tenía un arca
- San Sebastián – Nombre de ave / Apunto, tomo nota – 1ª vocal
- Político keniano – Radio / Vocal delgada – Existe / Para hacer las velas – Consonante doble / Cero – Pase la vista por lo escrito / 2ª vocal – Átomo o grupo de átomos / Al rev, escritor francés
- Pintor español: Claudio... – Cincuenta / Primera vocal – Tiempo / Nombre vasco – Número uno
- Nota musical / Astro rey / Lleva consigo / Organismo de las Naciones Unidas
- Picores

El niño le dice a su madre:
—¿Sabes, mamá? Mi redacción ha conmovido a la maestra.
—¿De veras?
—Sí, me ha dicho que daba pena.

Un chico llega tarde a casa. Su madre le está esperando:
—¿Qué horas son éstas de llegar?— dice indignada.
—La una...
—¿Estás seguro?
—¡Del todo! He oído que el reloj del campanario la tocaba cuatro veces.

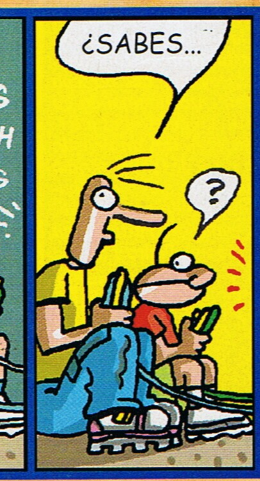
Tres hombres en una isla desierta se encuentran una lámpara mágica que permite pedir un deseo a cada uno de ellos. El primero dice:
—Yo quisiera estar en mi casa con mi familia.
El segundo dice:
—Yo quisiera estar en mi casa con mi familia y amigos.
Y por fin, el tercero replica:
—Como yo no tengo familia, y esos dos eran los únicos amigos que tenía, quiero que los traiga de vuelta.

—¡Mamá, ¿es verdad que cuando nos morimos nos convertimos en polvo?
—Sí, hijo mío.
—¡Pues habrá unos cuantos muertos debajo de la cama!

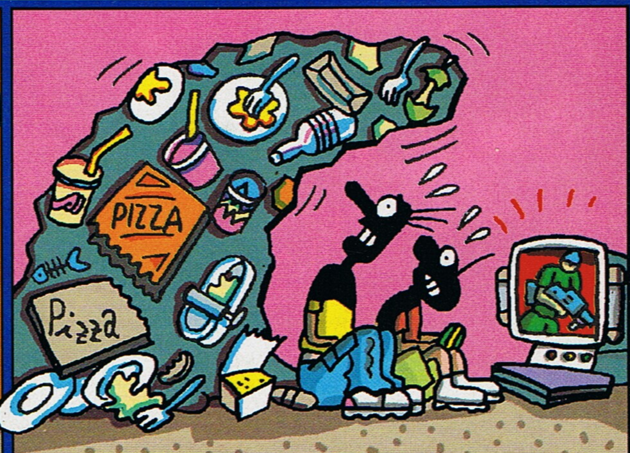
Un niño está tocando el piano delante de su padre y su profesor de música, y lo hace fatal:
—Bueno, ¿qué le parece la ejecución?— dice el profesor una vez que ha terminado.
—Hombre, algo excesiva— responde el padre— Creo que con castigarle sin salir sería suficiente.

¿Cómo se dice diarrea en africano?: abundalacaca
¿Cómo se dice 'está muy alto' en japonés?: simekaigo mematò.
-¿Cómo se dice beso en árabe?: mójame la jeta.



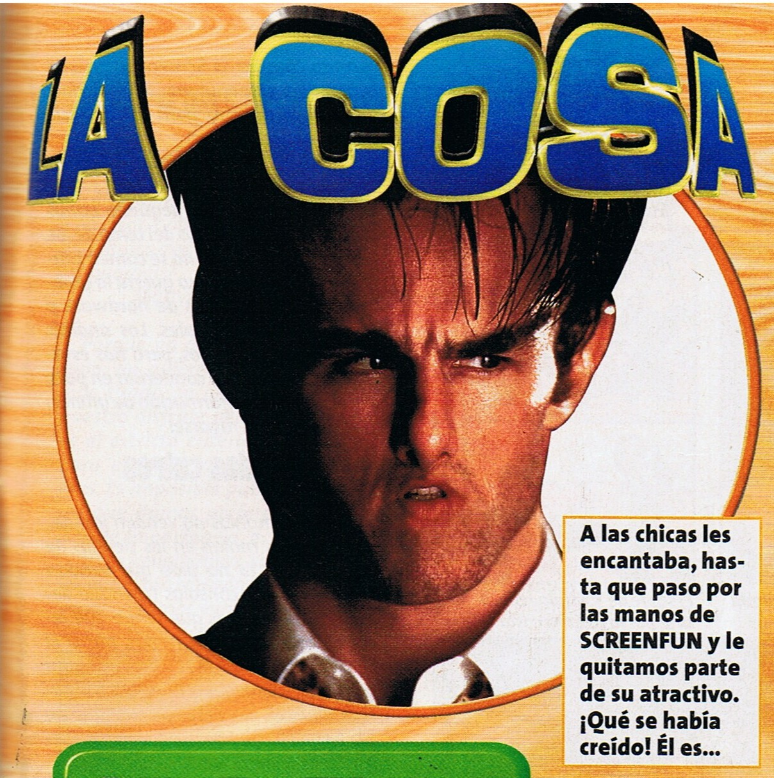






Cómic: Rolf Boyke

LA COSA



A las chicas les encantaba, hasta que paso por las manos de SCREENFUN y le quitamos parte de su atractivo. ¡Qué se había creído! Él es...







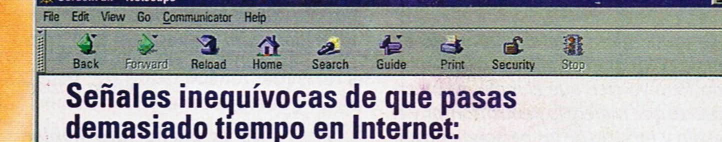
¡Y tú qué miras con esa cara de malas pulgas! No me das miedo, y para demostrártelo, voy acabar contigo dos veces: en la viñeta de arriba y otra vez abajo. ¿O te creías que era la misma? ¿No has visto las cinco diferencias?

15/00

Pokémon Puzzle?

¿Eres un auténtico experto en *Pokémon?* ¡Coloca las piezas de este puzzle como corresponden y obtendrás el contorno de un Pokémon! ¿Sabes cuál es su nombre y su número correspondiente? Encontrarás la solución en la página 93.





Señales inequívocas de que pasas demasiado tiempo en Internet:

- La Hotline de mantenimiento te llama a ti cuando tienen problemas técnicos.
- Inclinas la cabeza 90° para sonreír :–)
- Convences a tus amigos de que se hagan una cuenta de correo para poder quedar.
- Preguntas a la gente que conoces, cuál es su ICQ.
- Tienes una segunda línea de teléfono, que sólo usas para pedir pizzas a domicilio.
- Ya no tienes que preocuparte por contraer enfermedades sexuales peligrosas.
- Te preguntas por qué todas las señales y carteles te "GRITAN".
- Tu novia se queja de que, por la noche, no hablas, sino que tecleas con tus dedos.
- Contestas a la pregunta: "¿Qué has dicho?" con la respuesta "¡Sube el scroll!".



GALERÍA SCREENFUN

Nos llegan muchos dibujos, pero sólo los mejores artistas entran en la Galería de Honor. ¡Únete a ellos con tu obra!

1



Sarabel Ramos (Valencia)

Este impactante retrato a carboncillo de Solid Snake se lleva la gorra del mes. ¡No hace falta color para hacer un buen dibujo!



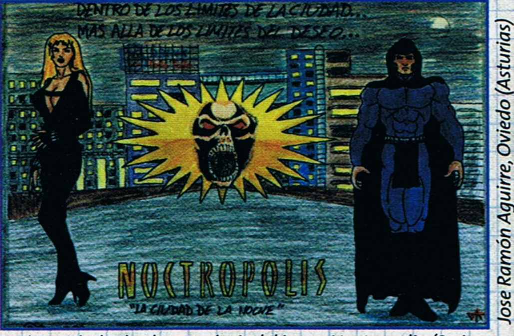
Elsa Perez (?)

Tu Jill de penetrante mirada nos ha cautivado, Elsa.



Yolanda del Amo (Zaragoza)

El sobre de Yolanda rebosa arte por los cuatro costados.



Jose Ramón Aguirre, Oviedo (Asturias)

José Ramón ha hecho un cómic del juego Noctropolis (Serie Classic), y manda una muestra del diseño de personajes.

Aviso: ¡nos quedamos con los originales!

Opinión sobre juegos

Os voy a dar mi opinión sobre algunos juegos, a ver qué me decís:
-Resident Evil 3: Nemesis: ¿cómo puede estar la gente tan colgada con Lara Croft? Jill Valentine es... ¡dinamita pura! Ese cuerpo, esa personalidad... En definitiva: ¡todo!
Y no te olvides del guapo Carlos Oliveira, o del fornido Nemesis.

-Grandia: dicen que el argumento en inglés y los gráficos 2D lo estropean todo. Pero yo creo que el inglés es un esfuerzo que merece la pena afrontar, y el estilo y modelo de los personajes compensan su actuación en 2D.
100% de acuerdo contigo. Además, los escenarios de Grandia son en 3D, y su inglés no es tan complicado como el de Planescape Torment, por ejemplo.

-Rollcage: lo de este juego sí que es velocidad. El resto son un simulacro.
El Wipeout también es cañero, ¿no?

¿Y qué se supone que pasa con los juegos de plataformas para PC? Desde Starshot de Infogrames no llega nada decente.
Javier, Murcia

Prueba el Rayman 2 de PC: es un estupendo juego de plataformas. De todos modos, es verdad que los juegos de PC se inclinan más hacia otros géneros.

El tatuador consolero

Estuve acompañando a una amiga a hacerse un tatuaje, y el tío que los hacía, tenía un calendario de Lara Croft. Mi amiga le comentó que le gustaba mucho el Tomb Raider, y resultó que el tío tenía la Play. Estuvimos hablando de videojuegos, y del Resident Evil. ¡Teníamos los mismos gustos!
Lo de los tatuajes viene a propósito de que me quiero hacer uno con el símbolo de Biohazard (de Resident Evil), pero no lo encuentro. ¿Lo tenéis por ahí?
Nerea, Bilbao

No es buena idea hablar con un tatuador mientras trabaja. Lo mismo se le va la perola, y te tatúa una Lara por error en el ombligo: ¡qué faena! El símbolo de Biohazard lo tienes aquí, esperamos que te sirva de modelo.

Conclusiones sobre 'FF VIII'

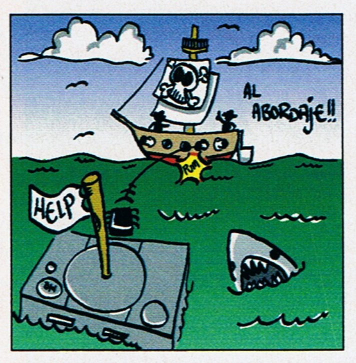
He empezado a encajar piezas del argumento de FF VIII, y creo que estoy empezando a entenderlo. A ver si me aclaro: Eleone es la hermana de Squall; Raine es su madre adoptiva, al igual que Laguna es su padre, y la pianista que aparece en el primer sueño de Laguna es la madre de Rinoa.
Juan Carlos, Córdoba

Pues... vaya lío, ¿no?

El asedio de los piratas

Hace poco me compré la Playstation, y todos mis amigos me presionan para que le ponga el chip cuanto antes. Yo no quiero, pero mis amigos dicen que soy tonto, que los juegos son caros y es mejor comprarlos piratas.
Tengo trece años, no quiero piratear mi Playstation, ¡estoy orgulloso de ello!
Enrique Pérez, Madrid

Relatos de heroísmo y reafirmación personal en Screenfun...



Secciones que sobran

Creo que deberíais suprimir las páginas de Rol y Estrategia, Comics, Cine y Pasatiempos. Es mejor que concretéis más en los juegos, porque quien mucho abarca, poco aprieta. Para ese tipo de cosas ya hay otras revistas, y yo cuando compro la Screenfun, lo que busco son videojuegos. Así podríais ampliar el espacio para los análisis de los juegos.
Carlos, A Coruña

Esas secciones son un pequeño bonus para descansar un poco del tema de los juegos y, en realidad, no se comen tanto espacio. La auténtica guerra la tenemos con las secciones de hardware y los reportajes especiales. Los análisis pueden parecer cortos, pero nos estamos esforzando por condensar en poco espacio toda la información de interés. ¡Tampoco mola rayarse!

Tiendas cutres

¿Por qué demonios no venden los juegos que más molan en las tiendas de informática? Ya no pido que vendan también los de consolas (¡aunque deberían!): el tema es que tengo que recorrer una hora en autobús, hasta el centro comercial más cercano, para conseguir los juegos que quiero. Me parece abusivo. No entiendo por qué en las tiendas pequeñas no venden juegos: sacarían más pasta, ¿no?
Cristina, A Coruña

Muchas personas no conocen más juegos que los que ven en la tienda, así que no se quejan. Poca gente se va a chupar una hora de viaje en autobús para ver si ha salido alguna novedad.

Gran Hermano

He pensado que se podría hacer un videojuego del Gran Hermano. Sería algo parecido a The Sims, pero en red. Cada personaje sería un internauta seleccionado por internet. Estaría todo el día conectado, dándole ordenes a su personaje. El juego duraría diez días, y en la línea de Gran Hermano, cada día se expulsaría al más malo de todos.
Aldo de Feo, Barcelona

Ya es bastante traumático obligar a un grupo de personas a convivir en una casa, conque imagínate hacerlo de forma virtual. Un poco fuerte, ¿no?

Fotos guarras

La gente fantasea con Lara, con Rinoa... ¡incluso con Misty de Pokémon! ¿Cómo se puede soñar con personajes de ficción? Estoy seguro de que los que tengáis novia, la encontraréis mucho más guapa que esas cosas de ordenador. Y encima, ¡a Lara le sobra cintura!
Hace poco me mandaron un montón de e-mails con fotos de todas las chicas virtuales en pelota picada. La más desagradable era una de Squall montándoselo con Lara Croft. La verdad, ya me estoy cansando este tipo de bobadas.
Foxtrot, por e-mail

Hay gente que prefiere fantasear con supermodelos o actrices de cine, y sus posibilidades de intimar con ellas no son mejores que con un personaje de ficción. Y en lo de las fotos tienes razón: ¡ya no se respeta nada!

Criterio para los dibujos

Os mando este dibujito a color, porque me he fijado que los que publicáis, además de ser buenos, suelen ir en color. Y otra cosa: ¿que hacéis con los dibujos que os llegan? ¿Los tiráis o los guardáis?

Martyna, San Rafael (Segovia)

Porque un dibujo no salga publicado, no quiere decir que lo hayamos tirado: lo aprovechamos para nuestro disfrute personal. Otra cosa es el estricto criterio que seguimos para elegir a los mejores de cada mes. Es imposible publicarlos todos, así que damos preferencia, por orden de importancia, a:

1) Los imaginativos. Los preferimos a los que están copiados de la revista. ¡A veces recibimos varios dibujos iguales de diferentes lectores!



Los trabajos de Martyna e Iria son buenos, pero esta ilustración ya salió en el correo del nº12, así que hemos preferido sacar otros dibujos.

2) Los bien hechos. Apreciamos mucho el esfuerzo, pero el talento tiene preferencia.



"Es horrible, pero así es como yo dibujo, y quiero probar suerte": la sinceridad de Andrés es desarmante, pero su competencia este mes es muy dura.

3) Los coloreados. Aunque el blanco y negro es aceptable, el color es un plus.



Quizá con un poco de color, el dibujo de Paula habría tenido más garra.

4) Los relacionado con los videojuegos. Otros temas valen, pero...



El dibujo de Miguel era tan bueno como los de este mes, pero el cuadro de honor se lo han llevado los dibujos de videojuegos.

Si un dibujo os ha salido muy bien y no queréis desprenderos de él, siempre nos podéis mandar una fotocopia. ¡Pero que se vea bien, que si no luego no podemos publicarlo!

¡Tengo la PS2!

Me he pillado una Playstation 2. Me la trajo mi tío, que es piloto y, ¿sabéis?: es muy buena, pero no la sobreestiméis. Seguramente es mejor que la Dreamcast, pero no por mucho. Os recomiendo que, cuando salga en España, os lo penseis dos veces antes de gastaros 59.000 pelas. El Tekken Tag *es alucinante, pero os aseguro que no supera al* Soul Calibur *de Dreamcast en calidad gráfica.*

Daniel, por e-mail

Los primeros juegos de la PS2 no han sido tan buenos como mucha gente esperaba, pero ten en cuenta que son juegos de lanzamiento. Es una plataforma muy potente, y los programadores todavía no saben sacarle todas sus posibilidades. Espera un poco, y verás...

Necesitas un mando

No tener mando en el PC es un auténtico fastidio. Se nota, sobre todo, en juegos de acción como Doom, *porque tienes que apretar varias teclas a la vez, o seguidas, y eso cuesta mucho con el teclado. Cuando hay un poco de acción, te asustas y aprietas cualquier tecla, ¡y a lo mejor te matas a ti mismo!*

Adrien, por e-mail

Regla nº1 del* Doom*: no aprietes teclas a lo loco cuando los demonios se te echen encima. ¡Sobre todo si vas armado con el lanzacohetes!

Vídeos del revés

Tengo el Final Fantasy VII *para PC, y con la instalación mínima todo va muy bien. Pero luego he puesto la instalación completa, (para que sólo cargue los vídeos desde el CD), ¡y se ven al revés! ¿Qué pasa? ¿Cómo puedo solucionarlo? Heeeeeelp!*

Paula, Orense

Nico, nuestro informático, lo tiene claro: juega con la instalación mínima.

Problemas con el chip

Tengo puesto el chip externo en mi Playstation. Cuando llego al final del disco 1 del Metal Gear Solid, *me pide que meta el disco 2... ¡pero no me lo reconoce, porque mi chip es externo! Tengo miedo de que me suceda lo mismo con* Syphon Filter 2. *¿Hay alguna manera de que reconozca el 2º disco?*

Héctor, Burgos

Suponemos que el problema lo tienes con las copias de seguridad de los originales que habrás comprado legalmente, ¿no? La solución es bien fácil: quita el chip (al ser externo, no tendrás problemas), y usa el disco original. Tranquilo, no pasa nada por usar los originales. ¡Son más resistentes de lo que crees!

LA CARTA DEL MES

Sorteamos cinco gorras todos los meses entre las cartas recibidas, publicadas o no. Pero hay dos gorras más, las más chulas, que están reservadas para la carta o dibujo del mes. ¡Asegúrate de incluir tu dirección para optar a ellas!

Por mi parte, me parece estupendo que haya muchas chicas locas por Squall. Pienso que está bien, es guapo y valiente. A mí me gustan los bordes como él, aunque prefiero a Seifer, porque me recuerda a Vegeta de 'Dragon Ball'. Squall debería salir más, tanto por la demanda del público femenino, (cada vez más numeroso), como por la admiración y simpatía que despierta en los chicos. Claire y Jill también merecerían que se les dedicase más atención.

Lo que me parece fatal es que se metan con Lara porque ella sale más que otros héroes: ¡eso sí que no lo permito! Lara no tiene la culpa de nada, más bien habría que culpar a las revistas que abusan de su imagen.

A mí me gustaría parecerme a Lara porque es valiente, sexy y arqueóloga, y me gustaría conocer a otras fans como yo que la admiren (pero que no intenten ir de ella por la vida), y a chicos que les guste por otras cosas que no sean sólo su delantera y "lo buena que está". Muchas veces el machismo de las revistas de videojuegos es, en parte, culpa de los lectores.

Por cierto: me gustaría añadir que me estoy jugando el 'Final Fantasy 8' y pienso que no tiene nada criticable. Estoy flipando con la historia, la estética de los personajes y los gráficos.

Marta, Málaga

Tu carta era muy larga, Marta, así que hemos tenido que resumirla un poco. ¡Disfruta de la gorra!

Juegos españoles

Antes teníais una sección que me parecía muy interesante, pero que hace mucho que no sale: Así se hace un videojuego. Creo que deberíais volver a ponerla, porque debemos potenciar los productos españoles. ¡Viva Comandos! *Por cierto, ¿*Blade *y* Al-Andalus *cuándo salen?*

Angel, Teruel

Tú di que sí: que donde estén la tortilla de patatas y el gazpacho, que se quite todo (ejem). La sección que nos citas en tu carta volverá en cuanto sea posible, pero piensa que antes tiene que haber buenos proyectos en marcha para hacerla.* Blade *y* Al-Andalus*... pues para cuando los terminen. ¡Hacer un buen videojuego lleva su tiempo!

Consolas vs PC

Con el PC, una vez tuve que instalar un juego cuatro veces para que funcionase bien. Y aún así, se me quedaba colgado. Por no hablar de cuando vas a comprar un juego nuevo y resulta que esa maravilla de ordenador, que te compraste hace unos seis meses, se ha quedado anticuado. Total: ¡un desastre! Con mi Playstation no hay peligro de que un virus te lo borre todo (como me pasó con FF VIII). Los gráficos son peores, pero para mí es más cómodo y divertido.

Elena, por e-mail

¡Ouch! ¡Has puesto el dedo en la llaga!

SCREENFUN Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Raúl Blázquez, Pio Blanco
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Daniel Palomares, V. Icho, Cristina Cantarero, Javier Sevilla, Leticia Roldán, Jose María Aramburu, Miguel Carmona
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Altair-Quebecor.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency.
Distribución en México: C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/10/00.
Solicitado el control de la O.J.D.

Tarjetas fallonas

Al poner el Bloody Roar 2, *al ir a cargar los datos, ¡la maldita tarjeta de memoria daba error! Luego, probé con el* Grand Theft Auto 2: *¡y volvió a dar error! Pero ¿qué pasa, a qué estamos jugando? (Perdonádme, veo demasiado 'El informal'). La tarjeta la compré hace bastante tiempo: ¿será por eso que ahora falla? ¿O es porque no es oficial?*

Las tarjetas no son como el yogur: no caducan. La mayoría de las tarjetas no oficiales son buenas, pero evita las marcas desconocidas o las que usen sistemas de comprensión de datos.

A mis oídos ha llegado información sobre un juego de voley playa para Playstation. *¿Es cierto?*

Tus oídos no te engañan: V-Beach Voleyball, de Infogrames, está al caer.

No sé si decantarme por Demolition Racer *o* Destruction Derby Raw. *En el número 13 hacíais un análisis más optimista de éste último, pero...*

Lo del número 13 era un Impacto Inminente que, por naturaleza, rebosa optimismo. Luego, cuando vemos el juego terminado, ya es otro cantar. El Destruction Derby Raw está analizado en este mismo número, así que no tienes mas que comparar y sacar tus propias conclusiones.

No haré más preguntas. Un saludazo,

Eloy, Ciudad Real

¡Pregunta lo que quieras, que para eso estamos!

Consola de fin de curso

Mi ordenador me falla mucho con los juegos, así que me voy a comprar una consola para fin de curso (en Junio). No me veo capaz de decidir yo sólo... ¿cuál compraríais vosotros de estar en mi lugar? ¿Pasará con la Dreamcast lo mismo que con la Saturn? ¿Merece la pena esperar a la Playstation 2?

Jose David, Andújar (Jaén)

Nosotros creemos que vale la pena arriesgarse con la Dreamcast. Sega se la está tomando muy serio, y además tiene muchos juegos excelentes. Para empezar, tienes el fabuloso ChuChu Rocket de regalo. Si luego te pillas, por ejemplo, el Soul Calibur y el RE: Code Veronica, vas servido para todo el verano. No te arrepentirás de tener una DC, ¡garantizado! Luego, cuando salga la PS2, puedes convencer ladinamente a tu padre de que se la compre con la excusa de ver películas en DVD...

Zombi enamorado

Querida SCREENFUN:

Hay una chica, Jill, que me gusta mucho. El problema es que, cada vez que la veo, pega un grito y sale corriendo, o me vuela la cabeza. No sé, tal vez tenga algo que ver con mi aspecto. ¿Creéis que debería cambiar de look? ¿Hacerme un lifting, o algo así?

Nemesis, Raccoon City

Pero hombre, si tú estás muy bien... Trata de llamarla por teléfono y pedirle una cita, en vez de caer por sorpresa sobre ella. Ah... y presentarse con un lanzacohetes no es buena idea. Inténtalo con un ramo de flores, ¡y verás como se muestra mucho más receptiva!

¿Qué juego comprar?

Estoy ahorrando para un juego Platinum de acción, para Playstation. Estoy indeciso entre: G-Police, Jungla de Cristal, Resident Evil 2, Time Crisis *y* Tomb Raider II *(¡sed justos y no elijáis por la protagonista!). Y explicadme un poco el porqué de vuestra elección.*

Javier, A Coruña

Ten en cuenta que el carisma de los protagonistas siempre es un plus: ¡no se puede desdeñar así como así! De los juegos que nos citas, Resident Evil 2 es la elección más segura: ¡es un súper clásico! Jungla de Cristal son tres juegos en uno, así que siempre será dinero bien invertido. Time Crisis tiene el problema de que necesita pistola: ¿no se te saldrá del presupuesto? G-Police es el menos atractivo del pack, aunque está bien. Tomb Raider II sólo te lo recomendamos si eres fan de Lara o te gustan los desafíos difíciles.

El guapo Obi Wan

Una vez me compré una figurita de Lara, pero se la regalé a mi mejor amiga por su cumpleaños, porque a ella le gusta mucho Lara Croft. Quizá yo no tenga tantas cosas como otras fanáticas de Lara, pero creo que es mejor hacer feliz a una amiga, ¿no os parece?

Os quería pedir que pusierais un análisis de la película La Amenaza Fantasma *y, ya de paso, una foto de Obi Wan, el maestro de Anakin. ¡Por favor, concededme este deseo!*

Anónimo, Málaga

El análisis de la peli ya lo sacamos en SCREENFUN 3/99 pero, por ser una chica buena, vamos a complacerte en lo de la foto de Obi Wan. ¡Disfrútala!



Aquí lo tienes, ¡deseo concedido!

Matar a Mewtwo

Quiero saber cuál es la mejor manera de acabar con Mewtwo. Me refiero a acabar con sus PS, matarlo, derrotarlo, fulminarlo.

NO QUIERO CAZARLO. No espero milagros, solo que me digáis cuál de los 150 pokémon tiene más posibilidades contra él.

Carlos, por e-mail

¡Pobre Mewtwo! ¿Tan mal te cae? De todos modos, sólo puedes hacer que se desmaye. Prueba a luchar usando a Jolteon y su ataque pin misil.

Los 'Resident Evil'

Mi opinión sobre cada uno:

RE1: *Gran juego, el más chungo y el mas difícil. Deberíais hablar más de él.*

RE2: *Divertido, pero tiene dos fallos: muy fácil y muy corto*

RE3: *Increíblemente bueno: esta vez, Capcom ha triufado. Largo y costoso, buenos gráficos,pero mas facil que* RE1.

RE Code:Veronica: *Una pasada. Buenos gráficos, largo, una Beretta superchula y personajes buenísimos. Para mí es el mejor juego de* Dreamcast.

RE Survivor: *No está mal, pero falta Jill, o los hermanos Redfield. Es demasiado extraño, y... ¿en qué época se hizo?*

Misterios sin resolver:

¿Por qué un amante de la Play *no puede tener el* Code Veronica*? ¿Por qué ya no se habla del primer* Resident, *que es una caña? ¿*Nintendo 64 *no puede tenerlo también, además del segundo? ¿Y qué pasa con el de* Game Boy*? Aunque la verdad es que no me imagino a Jill cuadriculada.*

Ah, y una cosa más: ¡viva el FFVIII!

Antonio,Tarragona

En Capcom tampoco se la imaginaban, así que han cancelado el Resident Evil para Game Boy.

Emuladores legales

En varias de vuestras publicaciones he leído dos palabras consecutivas que no me han gustado nada: "EMULADOR PIRATA"

¿Pero de qué vais? Gracias a los emuladores, muchas personas pueden jugar a los juegos que tienen abandonados en el trastero, como pueden ser el clásico Sonic *o el fantástico* Mario. *Yo tuve dos consolas, la* Nintendo *y la* Megadrive, *las cuales están más que perdidas o estropeadas por su excesivo uso, y me valgo de estos emuladores para poder jugar a los juegos que poseía sin tener que llenarme de polvo buscando en el trastero. También compré el emulata de* Play, *el* Bleem!, *con el cual pude jugar a* DBGT, *y conste que lo compré original.*

Rappa 2, Ciudad Real

Si decimos "emulador pirata", es para diferenciarlos de los legales. Bleem! es un emulador legal.

Prefiero a Digimon

He leído la carta de Nerea (SCREENFUN 13/00), que dice que Digimon *es un plagio de* Pokémon. *Puede que mucha gente crea que es lo mejor desde el chocolate Nestlé (publicidad), pero no es motivo para despreciar a* Digimon. Pokémon *está guapo y todo eso, pero yo prefiero a* Digimon. *¡Y que sepáis que Agumon o Piyomon le dan mil patadas a Pikachu!*

Con esto no pretendo ofender a los pokémaniacos, pero tenía que salir en defensa de mi serie. Ah... y una última cosita: espero que vuestra respuesta me guste, o Jack (El Destripador) se pasará por la redacción. Y no me gustaría quedarme sin la SCREENFUN... ¡Hahaha!

P. D.: No pongáis mi nombre: en mi cole hay mucho flipao y pokemaníaco... ¡no quiero problemas!

P. D.: Lo de Jack va en serio...

Anónimo, Murcia

¿Así que tiras la piedra y escondes la mano? No quieres dar la cara, ¿verdad? ¡Pues nos parece muy mal! Que sepas que... Un momento... ¿De dónde ha salido ese tipo? ¡Cielos, tiene un cuchillo! ¡Corred, corr... aaaagh!

SCREENFUN

¡Gracias a todos por escribirnos!

Aunque intentamos contestar a todas las cartas, nos nos queda más remedio que publicar sólo las más interesantes de cada mes. Pero no te preocupes si no ves tu carta: la hemos leído, y con ella nos has ayudado a saber qué temas son los que más te interesan para que los saquemos en la revista. Y recordad que regalamos cinco gorras cada mes. Enviad vuestras cartas, sin olvidar el remite, a:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas del lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

También podéis escribirnos a través del e-mail, aunque entonces ya no entráis en el sorteo de gorras:

screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN

¿Te has quedado atascado en algún juego? ¿Necesitas algún truco? Escríbenos una postal indicándonos tu remite, el nombre del juego y la plataforma a la que pertenece a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080



Ganadores del nº 13

Playstation: Yolanda Fernandez Peinado Game Boy Color: Carmen Maria Pereira Peon Juegos Top 20: Belen Argote Cañizares, Mariano Diaz de Neira, Eduardo Garin Imas, Manuel Sabatel Arenas, Guillermo Portillo García Pack E-3: Jose María Bisbal Rueda, Pablo Gandara de Paco Mochila Pikachu: José Miguel Flores Valles, Violeta Ramos López Pack Colin: Ruben González Castillejo, Fabio Fernandez García, J.Ramón Molano Diaz, Juan Jesus Mauricio Plaza, Carlos García Conde, Carlos López Infante, Ramón Romero Perpiña, Maria Isabel Cortes Vargas, Pilar Diez de Benito, Francisco José Fernández Funda PS Army Men: Christian Ramos Ramos Gorra Delta Force: Daniel Viadel Cerverán, Andrés Pinto Bello, Javier Ramos Vicente, Antonio Blasco Casamayor, Manuel Guerra Prieto, Sergio Pérez Toledo, Paula Alvarez Areas, Juan Antonio García Gaso, Salvador Villegas Gil, Antonio Sabio Sánchez Juego Mordheim: Victor Manuel Vazquez Comic Tomb Raider: Alvaro Cubero Ruiz, David Rico Maurin, David Martín Rodrigo, Pedro Vera Sanz, Raul González García, Jose Manuel Rosado Pulido, Javier Guerrero Trigueros, Jorge Muñoz Jiménez, Marta Cid Molina, Alberto Diez Mozos Llavero Supernenas: Miguel Urquizar Alabarce, Maria Royo Codesal, Miriam Moreno Rodriguez, Jose A. Rodriguez Calzada, Ana María Martinez Lorente, Patricia Nadal Yorda, Azucena Perez Martín, Sonia Jimenez San José, Gisela Sabate Cros, Maria Pilar N. Botella, Jose Luis Ortiz, Elena Isable Ramirez, Pedro Rialto Lopez, Martina Cabanillas, Ramiro Cruz, Talia Carrasco, Raquel Perez, Tomas Arcos, Sandra Ruiz, Mariano Ripoll Cinta anime: Jonatan Mendez, Paula Gomez Rivero, Maria Luisa Labian, Maria Jesus Sanz Martinez, Roberto Zambrana Martinez, Angeles González Rodriguez, Jose Luis González, Santiago Tudela García, Manolo Romero de Castellón, Paula Arriagada Chapela Mochila cine: Juana Lorente Sánchez, Sebastian Corao González, Francisco Jose Saez Nuñez, Alvaro Saavedra, Paloma Puig Poster cine: Pablo Prat, Lidia Camino, Arancha Castillo, Santiago Ubeda, Silvia Soto, Soraya Castro, Samuel Paseo, Ruben Lerida, David Esteban, Isabel Rellón Pack Star Wars: Jose Manuel Nuñez Ayllon, Jose Luis Perez Martinez Victory Boxing 3: Ivan Menendez Pardo, Denis Andres de Sousa, Mikel Bravo Bascina, Javier Torres Gila, Marta Cano Vinuesa Gorras SCREENFUN: Francisco Herrera Librero, David Bonilla Moreno, Iria Ros Piñeiro, Jose Ramón Aguirre Alonso, Luis Plaza García, Joan Fernandez Poveda

BREVES

¿Habrá otro *Sonic Adventure* para DC?
Si, está en desarrollo.

Quiero un juego que tenga aventura, buenos gráficos y algo de pensar.
Como si fuese un Kinder Sorpresa, ¿no? *Resident Evil: Code Veronica* es el mejor.

Hay un regalo que me interesaba mucho, pero no me ha tocado. ¿Dónde puedo comprarlo?
Ni idea. Muchos son promociones que no están a la venta. ¡Lo sentimos!

Gracias por el regalo... ¡y eso que sólo llevo cuatro meses comprando la revista!
¡Ejem! Los sorteos no se hacen por antigüedad, así que no tiene nada de raro.

Me parece fatal que aquel chico escribiese para pedir a Lara en la portada. ¡Su opinión no es la única que cuenta!
También tenemos en cuenta la tuya.

¿Las tarjetas de la PS valen en la PS2?
Y los mandos también.

¿Y el multitap?
Eso ya no. Tienen que sacar uno para PS2.

¿Un juego de fútbol mejor que el *FIFA*?
Prueba el *ISS Pro Evolution*.

¿*Metal Gear Solid 2*, también para PS?
Es exclusivo para Playstation 2.

¿Hay alguna cosa con la que poner juegos de PS en PC sin tener la Play?
Prueba *Bleem!*, es un emulador legal.

¡Cómo! ¿*Pokémon ed. amarilla* para PS?
¡Oops! Es una errata. Debía poner GB.

No es por ser cagaprisas, pero: ¿para cuándo la página web de SCREENFUN y el servicio de números atrasados?
La página web está al caer: ¡paciencia! Pero para lo de los números atrasados, mejor que no contengas la respiración.

En *Tomb Raider V*, ¿la prota será Lara, o pondrán a otra que esté más buena?
Lara Croft no es una superestrella sólo por su físico, ¿sabes? ¡Tiene carácter!

Escribimos desde clase. ¡Viva Internet en las aulas!
¡Síii! ¡Internet gratis para todos! ¡Fiesta!

Espero que mi carta no acabe reciclada...
Nada, nada: a reciclar, que es muy ecológico. Pero tranqui, que la hemos leído.

¡Para que no protestéis, mando un beso para todos los chicos de SCREENFUN!
Que los vas a malacostumbrar...

Bueno, hasta lueg... ¡argh! ¡Nemesis, devuélveme mi brazo!
¡Malo! ¡Malo! ¡Zombi malo!

DE LA PÁGINA 88-89





POKÉMON PUZZLE



SOLUCIONES

DEL NÚMERO 14/00

■	A	■	A	■	O	■	L	■	M	■	D	■	S	■	C
A	L	U	N	D	R	A	■	S	I	L	■	M	I	E	L
■	F	R	A	I	L	E	S	■	R	■	E	L	E	N	A
S	O	S	■	N	A	T	A	M	■	C	A	■	R	■	M
■	M	U	S	A	■	O	P	E	R	A	■	M	A	L	O
A	B	L	A	■	O	■	O	S	E	R	A	■	M	A	R
■	R	A	R	O	S						■	S	I	R	■
S	I	■	A	L	A						O	I	L	E	H
■	L	A	■	A	S						■	L	■	S	O
E	L	I	A	S	■						A	■	S	■	R
■	A	R	O	■	A						■	R	I	C	A
C	■	E	R	A	N						C	A	R	A	S
■	C	■	T	O	S	■	M	■	D	■	O	R	I	M	■
M	■	C	A	J	I	T	A	S	■	A	■	A	■	A	C
■	R	E	■	A	O	R	P	■	D	A	R	■	P	R	O
S	A	N	A	R	■	E	A	S	O	■	O	D	I	A	R
■	T	A	R	■	E	T	■	I	S	A	B	E	L	■	O
D	O	■	C	Y	R	A	N	O	■	S	A	J	A	B	■
■	S	E	O	■	A	■	O	N	U	■	R	A	■	I	I
D	E	A	D	O	R	A	L	I	V	E	■	R	E	O	S

SCREENFUN CUESTIONARIO 15

Envíanos este cuestionario y nos ayudarás a hacer una revista más acorde con tus gustos. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis!
SCREENFUN, ref.:Cuestionario 15, apdo. 14.116, Madrid 28080.

NOMBRE:...

DIRECCIÓN:...**Nº:**........**PISO:**..............

CÓDIGO POSTAL:..................**TELÉFONO:**................................**EDAD:**.........

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

PC	[x]	Game Boy Color	[ ]
Sony Playstation	[ ]	Dreamcast	[ ]
Nintendo 64	[ ]	Máquinas recreativas	[ ]
Game Boy	[ ]	Otras...	[ ]

2. ¿Qué tipo de juegos prefieres?

Estrategia	[ ]	Plataformas	[ ]
Shoot'em up	[ ]	Rol	[ ]
Beat'em up	[ ]	Aventura	[ ]
Simulación	[ ]	Simuladores deportivos	[ ]

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?
....

4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:
1ª......................... 2ª......................... 3ª.........................

5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:
1ª......................... 2ª......................... 3ª.........................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Hardware	Sí [ ]	No [ ]	Por qué........................
Software	Sí [ ]	No [ ]	Por qué........................
Música, TV, radio...	Sí [ ]	No [ ]	Por qué........................
Rol y estrategia	Sí [ ]	No [ ]	Por qué........................

7. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?
....
¿Por qué?...

8. ¿Cuál crees que es el mejor videojuego de la historia?
....

9. ¿Qué es lo que más te gusta de SCREENFUN?
....

10. ¿Y lo que menos?
....

11. De los regalos que ha hecho SCREENFUN, ¿cuál ha sido el que más te ha gustado?
Pegatina PSX [x] Pegatina N64 [ ] Megapósters [ ] Otros............

12. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?
Porque es muy completa [x] Por el tema de portada [ ] Por el regalo [ ]

ScreenFun ¡SORTEO!

Queremos que pases un agosto fresco y divertido. Te vamos a entretener con nuestro súper concurso de verano, donde podrás ganar unos estupendos regalos, así que ¡esfuérzate para hacerlo bien! Esta vez sorteamos Game Boy Color, Nintendo 64 y Playstation por partida doble, ¡así que tienes dos oportunidades de llevarte una de las tres a casa! Además seguimos sorteando un montón de accesorios, CDs, camisetas y pósters, y lo que no podía faltar: ¡muchos juegos! Corre a por algo para escribir y ¡suerte!

SCREENFUN

Pág. 86 5 Packs cine

Si te ha gustado *Titan A.E.*, también te gustará este regalo: un pack de una camiseta negra con un dibujo 3D, un transfer y un tatuaje como el que lleva el protagonista, Cale.



Ref. Titán A.E.

Póster Súper sorteo de verano



Lee bien las bases del concurso: tienes opción a una GBC, una N64, una Playstation o, si eres todo un experto, a un increíble pack: una estatua de Lara de 1 metro con una camiseta y un reloj y ¡cómo no!, el *Tomb Raider IV* para Dreamcast. ¿Que no tienes Dreamcast? Pensamos en todo ¡y también te la regalamos!

Ref. Concurso de verano

Pág. 64 5 'Grind Session'

Apunta la referencia y envíanosla, ¡uno de estos cinco juegos *Grind Session* puede caer en tus manos!



Ref. Grind Session

Pág. 21 5 Juegos

Ya sabes cómo va esto: dinos tus juegos favoritos y, si tienes suerte, ¡te regalamos uno!



Ref. Éxitos 15

Pág. 33 5 Pósters 'Fur Fighters'

¡Pon una linda gatita en tu vida! Envíanos la referencia y podrás colgar en la pared de tu cuarto uno de los cinco pósters de Juliette, ¡la gata más linda de la pandilla de los *Fur Fighters*!



Ref. Fur Fighters

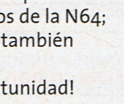
Pág. 28 15 B.S.O. de 'Vampire'

¿Se te han puesto los pelos de punta con el *Vampire?* ¡Eso no es nada! Espera a escuchar su banda sonora original, ¡notarás un escalofrío de terror recorriendo tu espalda!

Ref. Música Vampire

Pág. 41 1 Nintendo 64

No queremos que te quedes sin probar los juegos de la N64; por eso sorteamos también esta consola. ¡No pierdas la oportunidad!



Ref. N64

Pág. 79 1 Master Pack 1 Road Pack

Seguro que querrás llevarte la Game Boy de vacaciones. Estos dos Packs con bolsa para la GBC te vendrán de maravilla. ¡Elige el que más te guste!

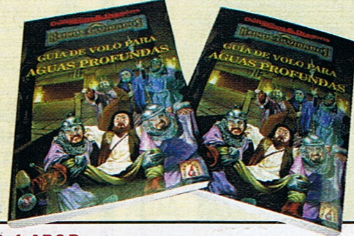




Ref. Master/Road Pack Game Boy

Pág. 83 2 Guías para 'AD&D'

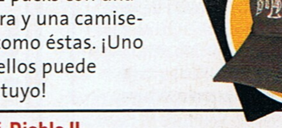
Te adentrarás en Aguas Profundas, fantástica ciudad habitada por seres extraños y fantasmas. ¡Conviértete en un maestro del juego *Advanced Dungeons & Dragons!*



Ref. AD&D

Pág. 26 10 Packs 'Diablo II'

¿Te ha gustado *Diablo II* tanto como a nosotros? Pues no dejes de participar en este sorteo: hay diez packs con una gorra y una camiseta como éstas. ¡Uno de ellos puede ser tuyo!



Ref. Diablo II

Pág. 38 3 Packs 'Icewind Dale'



Llévate un estupendo pack del juego de rol *Icewind Dale:* incluye un juego, un sobre de cartas, una figura de plomo de uno de los personajes y un increíble CD con imágenes y vídeos del juego.

Ref. Ice Wind

Pág. 92 5 Gorras SF

¿Eres un fiel lector de la revista y todavía no tienes la gorra de SCREENFUN? ¡No puede ser! ¡Esta vez te tiene que tocar! Sigue escribiéndonos cartas interesantes y ¡suerte!

Ref. Cartas del lector 15

Pág. 88 1 Playstation

¿Cómo? ¿Que todos tus amigos tienen Playstation menos tú? No queremos que estés así. Corre a por boli y papel, apunta la referencia ¡y participa en el sorteo resolviendo nuestro autodefinido!

Ref. Autodefinido 15

Pág. 34 5 Pósters 'Dead or Alive 2'

¿Te fascinan las chicas de *Dead or Alive?* Entonces, te gustará este póster. Intenta hacerte con uno ¡y que tu habitación irradie belleza!

Ref. Póster DoA 2

Pág. 84 3 Tomos 'Usagi Yojimbo'

Vive las emocionantes aventuras de este valiente y orejudo samurai servidor de los humildes leyendo uno de estos tres tomos. Escríbenos y ¡suerte!



Ref. Usagi Yojimbo

Pág. 91 1 Game Boy Color

Ahora es buen momento para tener una Game Boy. Te la puedes llevar de vacaciones, no ocupa espacio en el coche ¡y puedes llevarla en el bolsillo en la mochila!

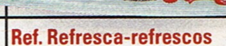


Ref. Cuestionario 15

Pág. 85 20 Can Coolers

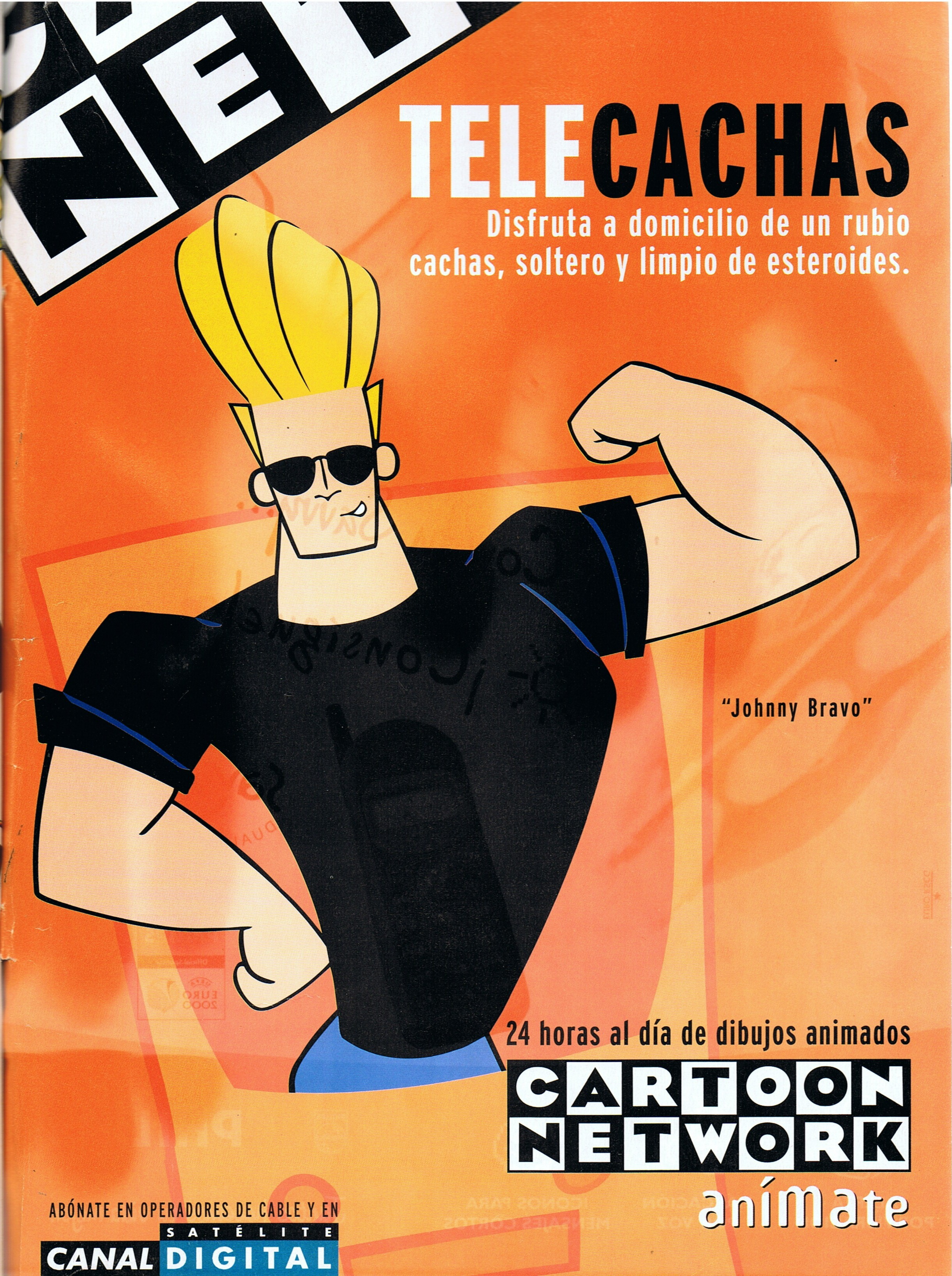
Estás sediento. Llevas una lata contigo y te apresuras a abrirla, acercas la boca para pegarle un buen trago y... ¡sorpresa! ¡Está más caliente que el agua de unas termas! Con uno de estos can coolers, ¡no te volverá a pasar!





Ref. Refresca-refrescos

Fotos: José Castro.


TELECACHAS
Disfruta a domicilio de un rubio cachas, soltero y limpio de esteroides.
"Johnny Bravo"
24 horas al día de dibujos animados
CARTOON NETWORK
anímate
ABÓNATE EN OPERADORES DE CABLE Y EN
SATÉLITE
CANAL DIGITAL